电脑游戏

万水电脑游戏软件宝典系列



梅花宝典

高晶 编著

中国水利水电出版社

目　录

第一章　电脑游戏的全攻略

第二章　电脑游戏秘技大全

第一章

电脑游戏的全攻略

暗黑破坏神

Diablo

一、游戏简介

曾译成《魔法世界》。这是一款由 Blizzard 公司 1997 年推出的角色扮演类的 Win 95 游戏。出台后就坐上了欧美游戏排行榜的头把交椅。据说许多玩家爆机七八次还不过瘾。在游戏开始时，处于一个为魔鬼和黑暗所困扰的中世纪村庄，全家被杀害而且城镇也大部分遭毁灭。几个幸存者说毁灭之源是城镇边的一座被亵渎的庙宇。主角可扮演战士、射手或魔法师（各有优点和缺点）进入庙宇，通过巨大而黑暗的过道，最终消灭魔鬼主人 Diablo 的故事。在探险过程中，能返回村庄，并得到一些新的技巧和消息，以增强战斗力和其他能力；可以把从地下城里找到的东西卖掉，去买威力更大的武器。



游戏采用第三人称斜角撕杀。由于战斗发生在地下迷宫，角色移动时，光线明暗会发

生变化，制作难度很高。游戏中的大量魔法，施放起来风格各异，规模宏大，因此收集魔法书，施放魔法也是一种乐趣。游戏中的随机迷宫使得每次开始新游戏时都会遇到不同的迷宫。甚至村中的人物的对话、地下城的怪物品种也有所变化，这使得这个游戏的耐玩度大大提高。

游戏有联网模式，支持8人连线对战。对此，Blizzard公司还在国际互联网上设置了专用免费服务器。有趣的是，当你消灭了一个联机对手后，将从他那里得到一只耳朵。

游戏中的谜题水平较低，容易破解。但谜题毕竟是英文描述的，对于不想解谜的玩家可采用网络对战功能。游戏在单机的情况下也能模拟联网。在联网模式下，不用解谜，地下城所有各层的门都会打开。在联网模式下虽然没有存盘选项。但游戏会自动储存你的游戏等级和物品。

二、游戏操作和说明

游戏用键

游戏的操作都是通过鼠标来完成的。鼠标左键用来指明行动方向，与游戏角色对话，更换装备以及攻击敌人.鼠标右键用来使用各种魔法。

在画面下半部分有若干按钮，通过它们可以了解、控制游戏主角的各项能力，这些按钮包括：

(1)Char：特性按钮(快捷键为"C")。按下这个按键可以了解人物的各项参数等级。

(2)Quests：任务按钮(快捷键为"Q")。显示已领到的任务。

(3)Map：自动地图按钮(快捷键为"Tab"键)。可将去过的地方用白线勾勒出来，各种地形结构和出口的位置标得很清楚，对探险很有帮助。

(4)Menu：主选单按钮(快捷键为"Esc"键)。

(5)Inv：道具栏按钮(快捷键为"I")。显示主角身上携带和已经装备的物品。上方人像配备的道具是人物现在身上的装备，更换时只要用鼠标左键从下方的物品栏里拾取需要的道具，再放到上方相应的位置即可。对于消耗型道具，如各种药水、魔法卷轴等，可用鼠标右键在物品上点击使用。但这种用法在战斗中往往会贻误战机，因而游戏在画面的正下方安排了8个物品栏，供玩家存放常用的道具，并以数字键1—8为快捷键，满足战斗中随时取用的需要。

(6)Spells：魔法按钮(快捷键为"B")。各种魔法都用图标来表示。蓝色图标表示已经学会的魔法，只要你有足够的魔法水，就可以施放这些魔法。这里是按照魔法本身的级别进行显示的，而不是按某一魔法的使用等级。魔法共有4页，每一种魔法都有其固定位置，越往后级别越高。在战斗中要使用魔法时，可按S键调出魔法图标。所选中的那种魔法会显示在画面右下角的方框中，只要在游戏画面上按鼠标右键，即可施放魔法。

(7)Select Current Spell：选择当前魔法按钮(快捷键为"S")。点击这个按钮可以改变画面右下方当前魔法的图标。在战斗中为了应付不同的局面，可能经常需要变换当前魔法的种类，而通过点击此按钮变换魔法在速度上不能让人接受。因此游戏允许玩家定义F5—F8键为魔法快捷键。定义时，可点击此按钮进入魔法选单，将鼠标移至要定义的魔法下方，按下F5—F8中的任意一键，此键便被定义为此种魔法的快捷键。这种快捷键在每次进入游

戏时都要重新定义。

红色图标表示魔法卷轴上的魔法。一个魔法卷轴只能使用一次，但不会消耗魔法水。要学会魔法首先要捡到或在女巫处购得魔法书，并把它装进你的物品栏。然后在打开（按I键，或用鼠标点“Inv”可打开）的物品栏中，点魔法书并按鼠标右键，魔法书立即消失，该项魔法学习完毕。

（8）在多人游戏模式中，画面的左右下方各多出一个选项。左边“一张嘴”的图标是对话按钮，玩家通过它可互相交流信息，快捷键为Enter键。右边“两把剑”的图标是游戏模式选择标志——两剑平行表示合作，两剑交叉表示对战。

（9）游戏中F1键可呼出帮助选单，F1—F12键在多人游戏方式时可以发出四条常用信息。“Shift”为刹车键，按下后主角只能在原地活动，在混战中此键的作用非常重要。否则会因为鼠标指挥失误而冲入敌人重围之中。

（10）Z键为图像比例控制键。

（11）“+”键和“-”键用于调整地图比例。

属性

人物的属性包括：（1）Strength（强壮），此项数值越高，攻击力越强，而且某些装备也需要强壮的体力才可以装备。

（2）Magic（法力），关系到可学魔法种类的多少。

（3）Dextrity（敏捷），敏捷值越高，则移动速度越快，命中率也就越高。

（4）Vitality（活力），活力值大不仅可以增加生命值，同时因为能够更频繁地做出动作，所以人物的攻击力和防御力也会有相应的提高。

（5）Points to Distribute（升级潜能），通常这个地方是空的，只有当人物升级时，这里才会出现数字“5”，意味着你获得了5点潜能。可以根据自己的需要，把这个数值随意分配到以上4项参数中去。

（6）Life（生命值）是主角的体力值。

（7）Mana（魔力值）是决定使用魔法的次数指标。

（8）Armor Class（防御力），人物身上的装备决定防御力的高低。

（9）To Hit（命中率），攻击的成功率。

（10）Damage（攻击力），受武器、强壮、活力三方面因素的综合影响。

主角除了防御级别外，还有3种对抗敌人法术攻击的能力，即Resist Magic（防魔）、Resist Fire（防火）、Resist Lighting（防雷电）的能力。

游戏中还有3种没有显示在特性按钮菜单中的隐含能力值，但在一些道具的介绍里会出现。这几种隐含能力值与主角作战能力的高低有直接的关系。这3种能力是：Chance to Hit（攻击机会），拥有较多的攻击机会可以大大提高作战中的主动权，对近战型玩家尤为重要。Fast Hit Recovery（快速打击恢复能力），当主角被围攻时，常常出现身体左摇右摆，不听控制，只能被动挨打的局面。如果此值较高，就可快速摆脱困境。Light Radius（光亮度范围），这对在黑暗的地下迷宫中探索是非常有用的，视野越远，越能及早发现敌情。

升级

等级最高可达50级。游戏过程中，当达到升级所需的经验时，特性按钮的上方出现红色的画有“+”字的方块，写着“Level Up”(升级)，这时用鼠标右键点击这个方块进入特性选单。然后把增加的点数分配到体力值、魔法值、敏捷值、活力值等4种属性中应当加强的某个或某些能力值上。要注意的是如果不去分配能力点数，即使等级达到50级，其实战能力也平平而已。升级时要把潜能集中分配给某种能力，有重点地增补能力，最好不要平均分配。

二、完全攻略

故事发生在中世纪欧美的一个小村庄。来奥里克(Leoric)是北方西沼泽国(Westmarsh)的一位战士。到这里后自立为国王，并选定在距特里斯创(Tristram)村不远的地方建立城堡。城堡边那座古老的大庙宇有股神秘的力量。由于来奥里克统治得法，保护人民，抗拒黑暗力量，所以可汗杜拉(Khanduras)大陆的人民很快接受他为君主。不久，来奥里克开始变得多疑，怀疑他最可靠的大臣阴谋叛变，并且认为朝廷已经十分腐败，他开始只信赖大主教拉造思(Lazaus)。出于对权力的追求和对故乡的怀念，他准备发动对西沼泽国大陆的战争，并命令他的军队和大臣全部投入战斗。过不多久，来奥里克唯一的儿子阿尔布雷茨(Albrecht)失踪了，他极为震怒，这件事也使他失去了理智。他认为是特里斯创村的村民绑架了他的儿子，以阻止他对西沼泽国大陆发动战争。在寻找儿子的过程中，他摧毁了村中许多东西，并固执地认为是村民把他儿子扣了起来。

来奥里克正打算把整个村庄摧毁时，他的军队在西沼泽国战败了，军队长官兰茨达南(Lachdanan)带领残余的士兵回到了特里斯创。他看到来奥里克已经完全失去了理智，苦劝国王不要滥杀无辜。来奥里克不听劝阻，反而指责兰茨达南背叛了他，并命令卫兵将他处死。由此，兰茨达南的战士和国王的卫兵在教堂的大厅中爆发了一场生死大战，战斗一直延续到地下迷宫。最后，兰茨达南杀死了来奥里克。兰茨达南对此一直心怀愧疚。同时，国王死时邪恶的诅咒一直萦绕在他的心头……。

一天，村子附近的一个地下城中，突然钻出个“屠夫”大肆屠杀村民。刹时间阴风惨惨，整个村子便笼罩在黑暗、恐怖之中。这时，主角站出来申张正义。

游戏中有三位角色供挑选：战士、射手、魔法师。

战士的历险

在可汗杜拉斯大陆，战士严格的训练，能够熟练使用各种武器。他从雇佣军被培养成无畏的战士，加入了国王来奥里克的军队，参加征伐北方西沼泽王国的战争。战后，战士回到家乡，发现这里的情况发生了很大变化，秩序一片混乱。来奥里克国王神秘之死，众说纷坛。大教堂内是否隐藏着邪恶？为了财宝、为了荣誉，战士打算一探究竟。尽管特里斯创的村民一再劝阻，但仍有许多勇敢的人下到古老教堂的地下去探险，可他们再也没有回来……。不管他们是受到勇气还是荣誉的激励，亦或是受疯狂贪欲的驱使，新到特里斯创村的战士就要接受来自地下未知黑暗力量的挑战。

战士有发达的肌肉、超人的力量，善使剑与盾，是这3种游戏角色中最有勇力和最强壮的人物，他的优势在于近战。战士的强壮值和生命力最高，敏捷性相对薄弱，魔法值最低。战士属力量型人物，所以升级时应首先侧重提高强壮参数，这关系到杀伤力的大小。其次要

考虑敏捷性参数，关系到移动速度和命中率。由于战士的生命值初期较高，且随着每次升级还会相应增加，所以可放在次要位置。法力能升到25级就足够了，因为这时已经学会治疗魔法，能为自己"加血"就行了。

开始探险时，装备比较简陋，只有短剑、盾和800金子。不过，战斗开始后，很快就会得到不错的装备。应该说从迷宫第一层到第四层的敌人还是比较容易对付的，不过一些会咬人的恶犬应付起来有点麻烦，因为它们敏捷性好，所以出击时要掌握好时机，在恶犬作势欲扑时攻击，可做到一击必杀。不过当要对付一群既有箭的又有斧子的敌人时，千万不可孤军深入。此时可采取游击战术，先观察一下周围地形，选择一处易守难攻之地，比如说有一间屋子只有一扇门，那么可据门而守。勘查好地形后，可以实施以下战术：先去敌群附近露一下头(敌人都是有一定警戒范围的)，会有最靠前的几个敌人杀上来，立刻跑回事先选好的门后，堵住门一个一个地收拾。这样充分发挥了自己单兵作战能力强的优势。堵门时，按住Shift键，同时按鼠标左键，可确保在原地进攻，不会不留神杀出(进)门去。这种战术在第一到第八层迷宫都可得到很好的效果。

当杀到第五层时，场景一变，又有新怪物出场。比较讨厌的是那些会飞的巨猴，往往一间屋里有十几只。这时，建议最好装备一剑一盾，因为盾可以有效地防住飞猴的扑击，以及敌人的箭雨。随着地层的深入，敌人也越来越强。有时会看到一群敌人簇拥着一只颜色不同于其它的怪物，杀死这只怪物后往往会得到不错的装备。如果听到游戏发出"叮当"的声效，一般能在周围的地上找到上好的护肩或戒指。

对付会射箭的敌人只能冒着箭雨杀入敌阵。射箭的敌人往往机动性很好，因此选定目标后坚持追杀，不要半途而废。级别低时可且战且走，虽然是满天箭雨，其实有许多箭射不到你身上。当然，如果原地不动就完了。而且游戏中箭的杀伤力并不大，中几箭也死不了。

在开箱子寻宝时千万要小心，因为箱中常常藏有机关，箱盖一开不是飞箭就是飞火球，所以开完箱子后要疾速闪开，避免受伤。

从第九层开始，地形没有了"据险之处"，全部是开放式地形，只能采用运动战，避免和敌人缠斗。在这里，会出现一种会吐光球的狗，极为讨厌。光球不仅能伤人，而且落在地上或当狗死后都会变成一滩绿乎乎的东西，踩上去会损失生命值。从这层开始，要注意加强防魔、防火、防电能力。这一层的地上有岩浆，阻住前进的道路，而岩浆后面会有大批敌人。作为战士又没有很有效的远距离攻击手段，所以一定要四处多转转，看准入口后，再杀入。

第十三层后，出现了手举巨剑身穿重铠的武士，这种敌人攻防能力都很强，跟他们交手时要胆大心细。首先，由于武士的防御力很强，换成双手斧或双手剑以加强攻击力。由于没有了盾牌，防御力自然会降低，所以不要同时和3个以上敌人交手，因为如被敌人围住，防御力就明显不足了。对大群敌人，可露一下头，然后回身快跑，引出少量敌人来追。再回头消灭脱离出来的散兵，各个击破。应注意敌人智商较高，追敌时不要反被诱入敌人的包围圈里。另外还有一种会扑人的蝎子，动作很快，对付它只能先下手为强。

第十四、十五层会出现魔法师，这类敌人能打火球，同时还会瞬间移动。此时应使防魔、防火能力都达到最大，不然很容易受伤。与魔法师对抗只能在他们出手的一瞬间迅速出招，同时你的命中率也必须够高，做到剑不落空。如果面对大批魔法师，万不能冒着满天火球随

意而为。由于战士没有很有效的远程攻击手段，所以只能慢慢和敌人打持久战，干掉一两个魔法师后恢复一下生命，直到全胜。

当你来到地下最深处的Diablo层，你要准备同万恶的暗黑破坏神决一死战。

射手的历险经过

射手身材极佳、步伐敏捷，能左右开弓，百步穿杨。许多人喜欢选择射手。这是因为她可以用弓箭将敌人远远地射杀，从而在大多数时候避免容易受伤的近战。另外，射手的力量和魔法，在以后也能得到很大提高。特别是在你大力加强她的魔法值后，可将魔法与弓箭配合使用，那效果真是棒极了。

从第十三层起，迷宫地形虽较以前无太大变化，但又有大批强敌现身。其中巨剑武士的攻击力和防御力都很高，弱点是对法术没有免疫力，因此可以用各种强力魔法与之周旋。放光球的敌人对大部分魔法都有防御力，人数众多，智商也不低，唯一的弱点是攻击的间隔时间比较长。所以可先引诱她们发动一次进攻，闪过之后，集中向它们放箭。如法炮制数次，可逐步将她们消灭。

到了第十四、十五层会出现魔法师，他们能放火球，并能瞬间移动，是最不好对付的敌人之一。除非此时已经学会了一些非常高级的法术，不然此处恐怕无取巧可言。建议多备生命药水，佩带"三防"高的护具，战斗中尽量利用自己擅长远距离攻击的特点分头打击敌人。

在地下最深处(迷宫第16层)，射手将面对暗黑破坏神。暗黑破坏神移动速度快，而且还会远距离施放威力巨大的火球。由于射手不善近战，所以还得用迂回战术，不要强攻。即便被暗黑破坏神追上，也不要紧张，因为暗黑破坏神走走停停，只要不停移动，还是有机会将它甩开。没有盾牌的保护，不只是降低一些防御那么简单，同时有效防御的机率也大大降低了。也就是说，敌人击中你时的伤害加大了，击中你的机会也成倍增加。应尽量装备增加防火系数和提高敏捷度的道具，只要始终与暗黑破坏神保持一定距离，并不断反击，也最终能将它打倒。

"透视能力"在游戏中是指射手所具有的一种称为"Trap Diasarm"的基本法术。由于迷宫中到处布满了大大小小的箱子和棺材，它们中有的藏满了黄金，有的却是连通着某个黑暗角落里杀人武器的引信，所以经常有人因为求宝心切而中了埋伏，然而这些隐藏的阴谋是无法瞒过射手与生俱来的"第六感觉"的。"Trap Disarm"的具体用法如下：先使用此法术，然后把生成的特殊图标放到要检查的地方，如果此处确有陷阱的话，上面就会显示红色的"TrapP"字样，再点一下鼠标就可以将危险排除。作为基本法术，"Trap Disarm"是不消耗魔力值的，但它无法发现木筒中的炸药。

魔法师的历险经过

魔法师老成持重，长袍加身。一根魔杖指点江山，挥手之间，魔法生风。魔法师修练到一定程度，掌握了绝大部分魔法时，基本上对每种敌人都能找到适宜的魔法进攻，因而往往能收到奇效。一个高级别魔法师对敌人的攻击力，无论是在攻击范围、攻击力度、攻击效果等各个方面，都是三类探险者中最强大的。但要培养魔法师也是这三类人中最难的。难怪有人说这三类人中，战士适于初级玩家，射手适于中级玩家，而魔法师则适于高级玩家。

最初的魔法师除了拥有魔杖恢复魔力这一基本技能之外，只会一个火矢魔法，其攻击力

较低，而且还要消耗魔力值。因此可用仅有的100金子去女巫那里买两小瓶魔法药水备用。开始时的敌人比较弱，但还要注意不要与敌人近搏，否则会吃大亏。魔法师的生命值很低，直接用魔杖打架的攻击力又不高，所以应充分利用魔法来攻击敌人。在战斗中要尽量节省魔力值。起初魔法师的魔法攻击命中率很低，而魔法的使用又要消耗魔力值，所以使用时一定要注意节省弹药，保证命中率。另外要慎重使用魔杖上固有的魔法。使用魔杖上的魔法虽然不消耗魔力值，但是要消耗魔杖上的魔力，当魔力用完时，就得去村庄的女巫那里恢复魔力，恢复一次要花费300多金子，有些承受不起。因此，使用时一定要慎重。用你自己的魔杖恢复魔力虽可节省金子，但也会消耗魔杖上最高魔力。

为了保证命中率，总是等敌人走近到一定距离时才发动进攻，这样可以保证"弹"无虚发，以节省魔力。也可从被消灭的敌人身上取得金子用以维持魔力的消耗。随着经验的积累，魔法师也一次又一次地升级。每升一级，都要把五个潜能点加到法力值上。在迷宫中，经常找到一些魔法卷轴和魔法书，魔法卷轴允许使用一些魔法，包括没学会的魔法，而且不消耗魔力值。而魔法书则可以学会新的魔法，也可使已经学会的魔法变得更精(即消耗更少的魔力值，产生更高的攻击力)。就在这几层迷宫中，先后学会了"神圣之箭"(Holy Bolt)、"治疗"(Healing)、"闪光弹"(Charged Bolt)、"地狱之火"(Inferno)，还有"火墙"(Fire Wall)魔法。有这几种魔法对付前三层迷宫中的敌人已经足够了。

以现在的修为，有能力对付一些较强的敌人。于是先在"屠夫"和"骷髅国王"身上开刀。先灭了第二层迷宫中的所有敌人，来到屠夫的小院，屠夫怪叫着高举着一柄刀扑了过来。可在门口点燃一堵火墙，再堵住他的逃路，屠夫傻乎乎地站在火里抡着菜刀。用带来的生命药水补充体力，又不时地用"地狱之火"发出攻击。终于将屠夫打倒。

对付骷髅国王可采用以逸待劳的战术。选好一个有利地形后，利用魔杖的魔力放出一个个闪光弹，密集的火力交织成火网发射出去。虽然没有看见那些骷髅，但能听见骷髅们纷纷中弹倒地的声音。不一会儿，骷髅国王就按耐不住了，率领着一群骷髅杀将出来。可在面前点起一堵堵火墙，形成一片火海。骷髅国王终于淹没在熊熊的火焰中。

在第四层可学会了"劈空取物"、"闪电"和"时空之门"法术；在第五层，学会了石头咒语；在第六层学会了"召唤神龙"，再加上从女巫那里买到的魔法书，终于练成了25种魔法，成为一个真正无所不能的大魔法师。

下到第十三层迷宫，自这一层起，每当去村庄补给时，都要到女巫那里去寻找威力强大的魔杖。魔杖允许使用10次"基赞启示"。这是一种威力无穷的魔法，可以让成千上万的敌人在瞬间化为灰烬。有了这根魔杖，就再也不用怕成群的巨剑骑士了。不用的装备可卖掉，得来的金子都用来补充了力量、法力、敏捷和生命，之后又购买了足够的生命和魔力药水，便钻入了地下迷宫的最底层。

刚到这一层，前面出现手持巨剑、身披铠甲、身材高大的骑士。来到近前，他挥剑就砍，可用石头咒将他化成一尊石像，抡起手中的魔杖把他打了个粉碎。接着又出现三只长虫精，念动咒语，便见前方平地钻出一个石头人。三只长虫精便与石头人争斗起来，在一旁使出火球魔法，助石头人一臂之力，摆平了那三个怪物。随后石头假人迈着沉重的步伐消失在黑暗中，向远处的敌人走去。

使用"瞬间移动"穿墙进入一间秘室后，竟处身在一大群巨剑骑士当中，情急之中使出终极魔法"基赞启示"，将所有的巨剑骑士都化成了灰烬。继续探索。前面火球乱飞，放出两个火精灵，两个"火人"一溜烟地窜了出去，与两个女魔撞了个满怀，两个女魔应声倒下。随后火精灵推出一排排热浪，随着声声惨叫，后面的几个女魔也都被消灭干净了。

在一间没有门的屋子里有新兵器。使用"劈空取物"，伸出魔法之手取出了所要的东西。召唤出三头神龙，用一阵密集的火球消灭了一大群边放魔法火球边瞬间移动的魔法师。将这一层所有敌人消灭后，现在到了和暗黑破坏神一对一角斗的时候了。

先打开魔法盾牌，补充好魔力，再打开了通向 Diablo 的开关。使用"瞬间移动"移进了暗黑破坏神的所在，又一个瞬间移动穿了出来。将暗黑破坏神引了出来，使出火墙法术，在面前点起一片火海，结果大火对他似乎没有伤害。于是使出终极魔法"基赞启示"，终于杀死了这个暗黑破坏神。

任务

本游戏中的任务是随机产生的，在探险过程中不一定都能碰上。碰不上只是少得些装备而已，不会影响游戏进程。下面对游戏中各种任务做一简介：

(1)在教堂门口的地上有一个身受重伤的村民。他告诉你，地下迷宫中有一个屠夫，他杀了许多人，希望你能为他们报仇。屠夫住在地下二层的一所四四方方的小屋中，如果有 9 级以上的等级，就可以打开房间将冲出来杀你的屠夫击毙。如果等级不够，可先别去招惹他，先到第三层杀敌升级，再上一层杀掉这个屠夫，这样比较有把握。

(2)村民说水源受到污染，希望帮他们解决。任务完成后，你可到医生那里拿到一枚防魔、防火、防雷电能力全加 10%的戒指。

(3)在第三层，进入国王的坟墓后，来奥里克国王会率领一批小喽罗对你围攻，消灭来奥里克后会得到一顶金冠。

(4)第四层会遇到一个哀求你不要杀它的怪物，再和它对话可得到一件不错的装备。如果你想看看它还有什么好东西就继续和它对话，但你的贪心激怒了它，当第四次向它要东西时，它会突然出手，消灭它后还会得到一件很好的装备。

(5)在第四层快下到第五层的入口处，有一个小猴会要你帮它找一件东西。东西在附近的箱子里。找到后给它，结果却招来大批小猴围攻你，一场战斗才把它们消灭。

(6)在第五层可得到一颗魔石(Magic Rock)，将这颗魔石给村中的铁匠，可得到一个金戒指。在同一层可收集到 3 颗血石(Blood Rock)，放到祭坛上后会出现一间密室。进去消灭掉里面的怪物，可得到名为 Arkaine's Valor 的铠甲，防御力为 25，而且永不磨损。

(7)在第七层一处图书馆里，可得到许多卷轴。这时将提前面对魔法师。对话后他会扔出一本魔法书。如果觉得自己的能力不足，可以拿起书后离开。如果足以战胜它，就去开旁边的书柜，接着就是一场大战。如果会隔空取物的法术，就可又得东西又不必打仗。

(8)到第九层后，回到村中，铁匠要你帮他找个铁砧子(Anvil)。在第十层找到这东西后，铁匠会送你一把攻击力较强、且命中率 + 25%的单手剑。

(9)第九层的地上会找到一本书《Fun, Galtome》。来到村中，把书交给女巫，她会让你帮忙找个蘑菇(Mushroom)。在地上找到蘑菇后交给女巫，她还需要一个动物的大脑来继续魔

法的研究。可随便杀死一个怪物,得到怪物的大脑。交给女巫后,再帮她到医生处拿瓶炼金药。立刻去取炼金药交给女巫,不过她嫌你动作太慢,时辰已过,炼金药对她已没有用处。如果此时喝下炼金药,可使各项参数增加 3 点。

(10)在第十四层会遇到兰茨达南,要求你帮他找一瓶炼金药以摆脱诅咒的困扰。这瓶炼金药可在第十五层找到,拿去交给骑士可得到头盔和剑,其中头盔可使防魔、防火、防雷电三种能力都增加 50%。用它与暗黑破坏神决战可少受伤害。

(11)在第十五层拣到拉造思的魔杖(Lazaus' staff)后,回到村中。和长者对话后,接受寻找王子的任务。自此,第十五层会打开一道红色传送门。进门后可听到一阵令人心悸的狞笑,魔法师拉造斯说你来晚了,王子已被杀死,没有人能阻挡他了。开启 3 个开关,杀死拉造思后,再回到村中。长者告诉你王子并没有死,只有消灭暗黑破坏神才能解救他。

地形地貌

游戏中的宏观地形是固定的,具体地貌布局则是随机生成的。像一至四层是复杂的迷宫建筑,五至八层为山洞地形,九至十二层为熔浆地形,第十三层后很像地狱。每一层的屋子、图书馆、十字架等等都是随机分布的,形成变化多端的迷宫。

村庄中有几个站在固定地点的角色:村东站着一名女巫,找她可处理有关魔法的事情。在村庄的中部,人员比较集中,这里有铁匠,可以买卖和修理武器。在广场那位长者处可以鉴定武器,如果得到的装备有"未鉴定"(Not Identity)都可以找他鉴定一下)。在医生处可以治疗创伤、购买药品;还有一名醉汉,也是村中几名幸存者之一。在村庄的北部站着一名吧女,她和一些任务有关。在村庄西北部的树下有一个安着假腿的小孩,从他那里可以买到一些武器。

如果没有学会"时空之门"魔法,也没有这种魔法卷轴,可从村中几处能直接下到地下迷宫的入口往返于村子和地下洞穴之间。除间大教堂外,还有:村东在几头牛的旁边有一间小屋,由此可下到第五层。在村西有座小桥正对的石洞,由此可下到第九层。在村庄的中部,酒吧背后有一道地裂口,可下到第十三层。在单人模式中,必须到过该层才可从该层的特别出入口出入,多人游戏时则不必。

第一到第四层有许多用来祈祷的十字架、封闭的屋子,还有棺材。十字架可以相应增加各项指数和武器的耐久度;封闭的屋子里往往有许多敌人,要小心应付;棺材中可能会钻出鬼来,所以打开时要做好攻击准备。此外还有血池(blood spring),可以恢复生命,魔法池(purify spring)可以恢复法力值。在图书馆的书柜中有魔法书,可学到新魔法。

第五到第八层的门户较多,并且屋子之间由狭长的通道相连。可利用此特点,选择易守难攻之地,将敌人各个歼灭。

第九到第十五层的地形全部为开放式,没有可以利用的地形地貌。地上岩浆四流,路上危机四伏,洞中敌人伺机而动,要时刻准备战斗。一味猛冲猛打要吃亏的,要找到切入点,准确出击。

第十六层(即 Diablo 层)的地形对你更为不利,无险可守。屋子也不是封闭的,而且敌人会从多道门中同时杀出,使你措手不及,大乱阵脚。因此你必须认清道路,万不可自陷绝路。

魔法

游戏中的魔法可通过魔法书学习或使用相应的魔法卷轴。常用的魔法有：

火矢(Fire Bolt)：初级火系魔法，攻击力低，不易命中；

闪光弹(Charged Bolt)：初级闪电魔法；

神圣之箭(Holy Bolt)：用于攻击骷髅和僵尸；

治疗(Healthing)：用于恢复生命值，多人游戏中还有 Healthgothers；

地狱之火(Inferno)：打击近距离狭长范围的火系魔法；

火墙(Fire Wall)：攻击力强，施用范围广，持续时间长，连续施放可形成一片火海；

隔空取物(Telekinese)：拿取可视范围内的物品；

闪电(Lightning)：一种快而准的魔法；

时空传送门(Town Portal)：回村补给用；

死亡闪电(Flash)：攻击力高，适用于被敌人包围之时；

石之咒(Stone Curse)：在一定时间里把敌人变成石头；

瞬间移动(Phasing)：使用时要小心，不要从少数敌人移动到多数敌人中间；

魔法盾(Mana Shield)：相当于把魔法点数当生命值用；

火精灵(Elemental)：会自动攻击魔女和弓箭手；

火球术(Fireball)：攻击力高的火系魔法；

热浪(Flame Wave)：移动的火墙，可打击大范围的目标；

环形闪电(Chani Lightning)：从主角为圆心发出的圆形闪电，可消灭周围全部敌人；

石头人(Golem)：召唤出的土精灵，攻击力强，但不耐魔法攻击；

定点移动(Teleport)：可移动到屏幕上任一地点；

骷髅精灵(Bone Spirit)：攻击力高，但会消耗生命值；

血之星(Blood Star)：攻击力极高，消耗的生命值也大；

天神之谴(Apocalydse)：终极魔法，可消灭画面上所有敌人。

三、游戏心得

1. 魔法书

当在女巫处买到很好的魔法书时，只要储存一下进度，再把它读出来，这本魔法书又出现了。

2. 多本魔法书

让所创造的人物只在地下一层至三层之间游动，然后再用同样的人物再开启新的游戏，这样可重复捡到许多魔法书，这对建立法术等级很有用。

3. 复制物品

在单人或联机游戏模式下，可自由地复制各种物品。不过在 1.0 版本中才允许地面上同时存在完全相同的物品，1.02 及 1.03 版都会使重复的物品自动消失到只剩一个，在这些版本中要把重复物品放在物品栏中。因此复制时要在物品栏中留出一个欲复制物品的空间。找一个开阔的地方(如村庄中的道路上)，按 I 键打开物品栏，在栏中的金币上按鼠标右键，然后按 I 键和 Enter 键，这样即可拣出 1 块金币，把它放入物品栏中。将需要复制的物

品扔到地上(如道路中央),按 Spacbar 键关闭所有状态窗口,然后向右下方走出一段距离(这主要是为了视野开阔及提供一些反应时间,如沿东西走向的道路向东走出 10 步左右)。按鼠标右键点击远处的物品,这时你的角色会走过去拣物品,此过程中迅速按 I 键打开物品栏,将鼠标指向那块刚刚拣出来的金币。在画面上看,应该是在拾起物品的前一小步时按键,这样在按下鼠标键时刚好同时拾起物品。根据物品大小,程序对物品的反应区域也不同,所以对不同的物品要相应调整按键的提前量。如果时机得当,拾起的物品会出现在物品栏中,光标会变成金币的样子,不过当把它扔到地上时,就变成要复制的物品了。

4. 复制武器

在地下任何一层中,将所要复制的武器放在地上,然后在武器前后左右某个方向上造一个传送门,如果武器位于门的左侧,则由门的右侧平行跨过门指向武器,这样可以在拿到武器的一瞬间被传送回地面。这样,手中持有武器,而地下的武器仍然还在(此秘技可在 1.0 版实现)。

5. 神殿和圣水

游戏中随机会出现 31 次神殿与圣坛膜拜的机会,可得到相应的功效,分别是:

Abudoned Shrine: 加 2 点敏捷度;

Cauldron: 随机产生一种功效;

Cryptic Shrine: 体力、法术补满;

Creepy Shrine: 加 2 点体力;

Divine Shrine: 得到 2 瓶全满的药水;

Eerie Shrine: 加 2 点魔法技术;

Eldritch Shrine: 将身上所有药水变为法力、体力全满药水;

Enchanted Shrine: 降低某种法术一级,但其他级均增长一级;

Fascinating Shrine: 减少法术 10 点,但某种法术增加一级;

Glimmering Shrine: 鉴定身上所有未鉴定的装备;

Goat Shrine: 随机产生一种功效;

Gloomy Shrine: 所有护具加 2 点效能;

Hidden Shrine: 降低某装备牢固性,但任一种有所增长;

Holy Shrine: 超级传送;

Imposing Shrine: 将部分法力转为生命力;

Mauical Shrine: 得到一种新法术;

Murky Pool: 得到一种透视术;

Mysterious Shrine: 增加某属性 5 点,但会有其他属性降低;

Ornate Shrine: 减少法力 10 点,增加此种法术 2 级;

Purfying Shrine: 恢复法力;

QuietShrine: 增加 2 点活力;

Religious Shrine: 修复身上物品;

Sacred Shrine: 火之箭(FireBolt)法术长 1 级;

Sbcluded Shrine：得到此层完整地图；
Spooky Shrine：所有物品栏填满金子；
Spritual Shrine：恢复所有人生命力(联网用)；
Stone Shrine：吸满法杖；
Supernatural Shrine：增加本层攻击命中率；
Tainted Shrine：增加各项属性值；
Thaumaturgic Shrine：本层所有开过的箱子关闭并加满宝物；
Weird Shrine：剑类武器最大伤害力增加 1 点。

错体奇航

Rex：Nebular and the Cosmic Gender Bender

一、游戏简介

这是由 Microprose 公司推出的 3D 冒险游戏。

二、完全攻略

湖底之困

我醒来时，飞船已被击落于湖底。在控制室(Control Room)里看看屏幕，然后走入生活舱(Life－support Sections)，拿起墙上的望远镜(Binoculars)，看一眼海报(Poster)。打开冰箱(Refrigerator)，取出汉堡包(Burger)，打开药箱(Medicine Cabinet)。在机舱(Engineering Section)，拾起地上的呼吸器(Rebreather)及桌上的计时组件(Timer Module)，拿起美味火鸡(Tasty Turkey)，看一眼辅助动力(Auxiliary Power)，戴上呼吸器，走出生活舱的舱口(Hatchway)。

离开飞船后，不要急于游出水面，否则会被一群野蛮的女人攻击。在湖内游弋，拿起湖底的死鱼(Dead Fish)。游进一个山洞，在一条隧道(Tunnel)的出口有紫色长臂怪物(Purple Monster)把守，以死鱼和汉堡包消灭它，沿着隧道来到一个水池(Pool)，终于可以上岸了。

竹林

水池是在一个布满钟乳石及石笋的山洞内，山洞的另一个出口通往大草原。往北走一会儿，会发现地上有陷阱(Pit)，在附近摘些叶子(Pile of Leaves)，在东面的竹林(Bamboo)里掘些竹笋(Plant Stalk)。向西行，来到一间草舍，舍外有一大锅(Cauldron)，想必是巫医的茅舍(Witchdoctor Hut)，在屋内拿走毒箭(Poison Darts)。继续西行，在密林小路(Jungle Path)上，被顽猴所伤，并被抢走了望远镜。循着"猴踪"来到竹林，用毒箭射它，夺回望远镜。仍向西行，到达一个村庄(Village)，遇见一个土著女人(Native Woman)，回答问题时依次选 2、1、2、3。

在土人草舍(Native's Hut)里，取一些奇果(Twinkifruit)后，返回草原的陷阱处，以奇果引来镇守北方的大个女警卫(Big Woman Guard)，使之落于陷阱，便可放心北行。

往北，过了悬崖(Cliff)，来到一座了望塔(Watch Tower)，拣起地上的两根骨头(Bone)，爬上梯子(Ladder)，用望远镜向北了望，看见有人走入右面的传送站(Teleporter)，按下密码7408。随后走入传送站，按下相同的密码。

地下基地

我被传送到土著女人的地下基地，并被囚于仓内。和另一囚徒布迪(Buddy)聊天。不久，守卫将我带到东面的大堂里，并将我绑在手术床(Instrument Table)上，他和助理医生(Intern)交谈时，突然一声巨响，趁他看个究竟时，拿走床边的手术刀(Scalpel)。回答医生(Doctor Slache)的问题后，便可回仓。

和布迪交谈后用手术刀撬开通气孔(Pry Air Vent)，走入通风道(Air Vent)。由通气孔爬往左面的第二保安室。在室内按动计算机上红色按钮两次，关掉监仓的力墙。

返回走廊(Corridor)，在第三号房间(Cell 3)拾到一张保安卡(Security Card)，往东而行，从大堂内死者手里拿走录音带(Tape)，返回1号保安室，拿走地上的录音机(Tape Player)及守卫的断手(Guard's Arm)，用断手打开保险箱(Vault)，拿回自己的物品(Stuff)，到一号转送站拿信用卡(Credit Chip)。走进仪器室(Equipment Room)，进入性别转换器(Gender Bender)，成为一个女人。

走入女子酒吧(Ladies Club)，坐下后和一名女修理工海尔佳(Helga)交谈后，偷了她的修理清单(Repair List)，然后向酒保(Bartender)要瓶伏特加(Vodka)后离开(答:2、3、2)。

用保安卡插入卡槽中，打开武器库(Armory)的门。进入武器库拿走目标组件(Target Module)，然后从仓库(Storage Room)里拿走了炸药组件(Charge Cases)。前往实验室，拿起工作台(Workbench)上的三瓶药：卵磷脂(Lecithin)、石油(Petrox)、甲醛(Formaldehyde)，并将录音带放入录音机，根据录音带中的内容配制爆炸物，第一步先将石油放入罐(Kettle)中，回答2(Dollop)，第二步放入卵磷脂，回答1(Drop)。第三步将甲醛放入罐中，回答4(Dash)。最后将不同的液体(Alien Liquor)放入罐中，回答3(Splash)，然后放入爆炸组件(Explosivein Charge Cases)。

进入二号传送室，依照修理清单上的第五组密码传送回地面(回地面密码通常是9743)。

返回地面后，走入村庄，拿走一只烤鸡(Chicken on Spit)后，用修理清单上的第六组密码返回基地(密码通常是7408)。

返回仪器室，再经性别转换器恢复原样。进入一号传送室，按下第八组密码。

废城

在一个被废弃的城镇(Abandoned City)。走出传送器时，一副血淋淋的尸首摆在眼前。往东走，找到一辆汽车，驾车。按动白色按钮或者黑色按钮来到目的地，再按下绿色按钮。

过一个十字路口，前往布鲁斯(Bruce)家。在她卧室的化妆桌(Vanity)上拿走化妆盒(Compact Case)，然后前往粗管路(Widepipe Lane)。把骨头扔到铁丝网(Fence)外，引开恶狗(Obnoxious dog)，走入车库(Garage)。在车库里，把骨头扔在车底下，乘恶狗钻入车底下时，按下下降钮压死恶狗，然后拿走贮物箱(Storage Box)上的后视镜(Rearview Mirror)及工具箱(Tool Box)内的万能胶(Polycement)。到白斯普斯路(Bicepsway)，走进一座软件屋

(Software House)，从柜台(Counter)上拿走手电(Penlighter)，然后走进实验室(Lab)，拉动拉杆(Lever)，将化妆盒放在激光光路(Laser Beam)中。返回布鲁斯家，将后视镜放在激光光路中，打开保险箱(Safe)，拿走门钥匙(Door Key)。

来到沙砾酒吧(Sandbar)。在收款机(Cash Register)内窃走金钥匙(Padlock Key)及墙上的鱼竿(Fishing Rob)，然后前往威廉姆斯小路(Williams Bypass)。用钥匙打开控制箱(Control Box)，放下小艇。再到石碑街(Monument Street)的后巷(Alley)，和一名隐士(Hermit)交谈后，得知此城名叫男子城(Machopolis)。用门钥匙打开电视商店的门，进入电视商店(Video Store)。拿起电话听筒(Phone Handset)，拆卸话筒、拆卸手电，将电池放入电话话筒中，将话筒放回电话机(Phone Cradle)。离开店铺。等电池充满电后，再入店。拿起电话听筒，卸下话筒，到小巷找到隐士，把充了电的电池给他。解决隐士后拿走他的假 ID 卡(Fake ID)。

前往雪橇市场(SLedge Mall)。用假的 ID 卡开启电梯，然后来到楼顶，用望远镜眺望远方的高楼(Tall Building)，看到梦寐以求的古瓶。拆卸钓杆，把鱼丝绑于石垄的铁钩(Hook)上。并在传送站旁的骨堆里找到真的 ID 卡及两根骨头。

返回沙砾酒吧，把鱼丝绑在小艇上。到东面传送站，用 ID 卡打开军火库，拿走箱内的雷管(Detonators)，用雷管插与炸药箱中，加上定时组件做成计时炸弹(Timebomb)，将其安装在北海窗(North Sea Window)旁(Ledge)，然后立即离开。

迅速返回雪橇市场，乘电梯上楼顶。爆炸发生后城市被水淹没。拉动鱼线把小艇拉回岸边，然后乘艇欲去拿古瓶。在途中遭遇水怪(Seamonster)，于是，将炸弹放入烤鸡中，用烤鸡炸弹将其击毙。然后向北航行。路上拾到一个水瓶，装半瓶水以备后用。爬上装有古瓶的高楼，把水瓶装上底座(pedestal)，以瓶易瓶。用七组密码传送到升降场。

控制室

我被传送到升降场的控制室后，在操纵台(Control Panel)上按动二号时间器(Timer Button 2)开关，再按动二号起动开关(Start Button 2)，使二号升降场的飞船升离地面，但仍无法离开，再按下二号遥控按钮(Remote Button 2)，还是不行。离开控制室，来到一号升降场，拾起从树上掉下来的遥控器(Remote)，并拿走吊在树上的保护罩(Shield Modulator)。回到二号升降场，走入飞船(Ship)，把保护罩及目标组件安装好，用万能胶修补顶罩(Canopy)的裂缝(Crack)。按下遥控，发动引擎，离开这个星球!

三、游戏心得

游戏分不同的难易程度，较容易的是许多物品可以顺手使用，难度高的要多件东西组合使用。例如，难度低的可随时使用毒箭和吹管，而难度高的要把毒箭装到吹管后，才能使用。又如，在湖中，低难度的可以直接用死鱼毒死怪物，高难度的要以死鱼加汉堡包才可让水怪身亡。

大唐诗录

一、游戏简介

这个游戏是由英业达公司推出的新形态冒险游戏。游戏采用纯粹中国古典式画风、故事、情节、音乐、人物构筑一个中国风味的幽雅环境。贯穿于整个游戏过程中的是有关琴棋书画的谜题，把中国的文字游戏玩到了极至，对玩家在中国传统文化上的修养是个很好的检验。同时游戏画风也是很地道的中国味，每一幅水墨山水和每一张书法都很见功底，再配上悠扬的古乐，使这款游戏做得古色古香，耐人寻味。游戏中共动用66首唐诗，某些诗文已经超过唐诗三百首的范围。游戏将古时候文人墨客的吟诗作对搬进游戏，游戏中的对话皆以诗文为提示。

二、完全攻略

在夜色浓重的大内皇宫，襁褓中的太子被一蒙面人掠去，竟无一人能抵挡。黑暗中只有小太子胸前一块绿玉闪射出几道光芒。十七年后，少年铁中玉听到有人对他说"七月七日长生殿，半夜无人私语时"。为了探求身上的玉佩和长生殿之谜，便出发去寻找问题的答案，揭开自己的身世之谜。

宣城

城门外小溪边有位垂钓老翁。铁中玉上前向老翁请教，得知此地为大唐盛土宣城。当朝天子崇尚诗文，百胜皆以能吟诗赋词为荣。城门上的告示说，向皇上进献三宝者重重有赏。铁中玉进城后来到长生店，门前挂着红红的灯笼。点一下灯笼出现一个谜题，这道题很容易，只要照以下顺序点中6首唐诗，使之与6幅画出现的顺序相吻合即可。这6首唐诗分别是《黄鹤楼》、《望庐山瀑布》、《寻隐者不遇》、《登高》、《古风》、《回乡偶书》。在长生店旁边的罐子中捡到钱袋，并摘下秀才门口的几粒谷子，秀才还会吟上两句："兰溪三日桃花雨，半夜鲤鱼来上滩。"溪边的老树上有黄鹂鸟，把谷子放在手中将其引来。

西边满目荒凉，向北又碰到垂钓老翁，他说这里原来山青水秀，溪兰丛生，若是有人引来庐山之水，就能恢复往日的生机。看来要到庐山走一趟。

离开西涧，回到城中，从长生店的后面往西，来到另一条街，这里的每一个人都要考考铁中玉，内容自然是唐诗，若是选中的答案变成红色即答对了，答对了画面右下角的铁算盘会记上分数。这里对唐诗的对答不会对游戏的进程产生实质影响，只需耐心玩就行了。

到了酒店，买完酒后敲开隔壁的门，新嫁娘给铁中玉一件蓑衣，再到城中另一处，迎面看到一座两层的小楼，看门老头不让进。铁中玉给他一壶酒，老头一会儿就喝醉了。趁机进去，里面只有一本残缺的诗集。出去到别的地方转转。在右边的民房里答对主人的所有问题将会得到十两赠金。出城门，见农夫，便上前问路。打听到庐山就在东边，便先到庐山去。

庐山

路旁的小屋门上贴了4个字，山边的坛子有4个没有贴字，便把门上的字一一揭下来，贴到相应的坛子上去。第一层"为"前贴"好"，第二层"山"后贴"谣"，第三层"兴"后贴"因"，

"山"后贴"发"。完成之后，坛子不见了，山边出现一段石梯。拾级而上，来到庐山顶峰香炉峰。峰顶只有一块石头。

宣城

下山后到九江口，沿路一直到西涧，第三次遇到垂钓老者。铁中玉把蓑衣给他，老者给铁中玉一副钓竿。回到宣城门外溪边，钓上鱼儿。回到城里，到秀才家，门不开，从窗户把鲤鱼送给秀才。秀才也以一片诗文残片相送。回到放诗集的房子，修补那本残缺的诗集。然后点中那间屋里的大屏风，出现一道谜题。这道谜题要为整段文字断句，在每一句的尾字"留"、"忧"、"雁"、"楼"、"骨"、"发"、"飞"、"月"、"流"、"愁"、"意"、"舟"后面的绿叶上点一下，谜就解开了。这时冒出一阵青烟，屏风后飘然走出一人，此人为诗仙李白，将宝剑赠与铁中玉就走了。

庐山

铁中玉来到香炉峰，将太白剑放到石上。出现一个简单的题目，铁中玉眼明手快，连成诗句："日照香炉生紫烟，遥看瀑布挂前川。飞流直下三千尺，疑是银河落九天"，便在香炉峰上引水成功。

西涧

庐山之水引出之后，回到西涧。这里已是一片生机盎然，把黄鹂鸟儿也放飞吧(放到左边大树的底部)。随后，一叶扁舟顺水而下，舟中人韦应物循鸟声而来，送给铁中玉一本琵琶曲谱。

九江口

铁中玉拿到曲谱来到九江口，看到一条船泊在江边。往东行碰见一个小伙子，跟他说说话，答答题，得到金莲花。此时去见船上的琵琶女，答对问题后上得船来。先把金莲花物归原主，琵琶女还想考考铁中玉，要他画出一个弹琵琶的手形，画出正确的手形后还有问题，此时可把琵琶曲谱送上。琵琶女邀铁中玉一同下江南，铁中玉欣然答应。

江南

船至江南，看到果然是无边美景，路边站着和尚贾岛。铁中玉上前讨教"推"和"敲"的用法。然后贾岛告诉铁中玉文坛至宝"鹤翔砚"在黄鹤楼上，但要取到它并不容易。铁中玉拾起路边的草丛中的一块匾额。来到酒楼，酒楼里的人要铁中玉找到酒楼的匾额，并找人题写。

往西来到一片荷塘前。塘中的几朵荷花上有"荷叶罗裙"四个字，用鼠标点中"荷"，铁中玉就跳到"荷"字所在的那朵花上，"荷"字下去，又升上一个"一"字，就这样一起一落，按照"荷叶罗裙一色裁，芙蓉向脸两边开，乱入池中看不见，闻歌始觉有人来"的顺序跳到荷塘对面。

走过一片草地，映入眼帘的是座农家小院。进院子后，门内出来一位农妇，拔下一根鹅毛送给铁中玉，并告诉铁中玉，前面农舍的燕子嘴里衔着宝贝红豆。

破山寺

转向东北角，迎面看到破山寺。寺内的和尚寒山说寺里的老鼠有用。地面上写着 10 个字，可以连成两行诗："清晨入古寺，但闻钟磬声"，挨个走过这些字，老鼠会爬到柱子上摇响

铁钟。用这种方法敲响山寺的古钟。

左侧有扇门，出去后见到一个和尚。他就是跟随太宗平定天下的卢伦，卢伦也出了一道谜题。这个谜题要求用9个棋子围住棋盘中的金龟，使金龟不能移动一步。要解此谜题可把金龟逼到边上。过了这道关，后院门洞上的魔法才能解除。如果不经此门，也可以到门后，只不过多走几步绕个道罢了。

出了院门，一片烟波浩淼。与贾岛对话，得知舟中之人有一玉箫。然后走到水边，点中泊船，船中人抛给铁中玉一支玉箫，这箫据说能引来凤凰。再与贾岛对话，他又告诉铁中玉凤凰台上的八卦图有些玄妙，解开上面的谜题后能够引来丹凤。得到这些消息后往西走，到了前面提到的农舍，门前的柳树上果真有燕子，农家屋檐下还有燕子筑的窝。将鹅毛给燕子取暖。燕子有感于赠羽之情，吐出红豆。

竹里馆

向南来到竹里馆，旁边的老者也要考铁中玉唐诗，然后对弈五子棋。双方使用的棋子均为所给四首诗中的字，由玩者先选两首。选好之后开始对战。棋盒里蹦出来的子儿要属于自己的那两首诗才能拿起。老者会把他的棋混进来，一不小心拈中他的子，就替他下了一步。在赢棋以后，老者告诉铁中玉如何拿宝砚和玉壶，这两样加上红豆，才能见到诗佛王维。

黄鹤楼

破山寺东边有一丛翠竹，绕出竹林来到黄鹤楼。古松下有两人在畅饮谈笑。上前得知此两人是颜真卿和柳公权。既然是他们，想必可让他们题写匾额。不过此时还缺宝砚。

楼内的发光物估计就是宝砚，要拿到它必须挪动地上的圆盘，这里的秘诀还是与诗有关。画外音重复吟诵着："昔人已乘黄鹤去，此地空余黄鹤楼。黄鹤一去不复返，白云千载空悠悠；晴川历历汉阳树，芳草萋萋鹦鹉洲。日暮乡关何处去，烟波江上使人愁。"这4个圆盘变幻出4幅图景，分别代表第一、二、四、六句。只有在念到该句的时候才能移动对应的圆盘，点中要移到的地方即可。移动圆盘来到砚台前，点中后亮光消失，再用同样的方法走出来。出来时用的步骤要尽量少，以免黑洞挡住你的道。移动时最好在不念这四句诗的时候，否则容易误动圆盘。进去时这种错误尚可更正，出来时移动步数有限，错一步就可能前功尽弃。

芙蓉楼

出得楼来，拿出匾额，请二位书法家挥毫泼墨。他们叫铁中玉去竹里馆找王维。先到芙蓉楼。把匾额放到芙蓉楼二楼的前窗上，门就开了。面对三位诗人，不免要论诗行酒，乐女弹琴助兴。点中房内左侧的酒柜，出现一道谜题。标有句号的坛子可以与上下左右的任意一个交换。经过多次变换使得最后的图形如下所示：

在一若洛
玉片相阳
壶冰问亲
。心，友

解这个题时要将包含句号的部分后摆，因此可先摆右边两列或上面两行，再摆另外两列或两行。成功后终于得到了玉壶，该去见王维了。

竹里馆

铁中玉来到竹里馆，门已经打开。进去后把玉壶放在茶几上，砚台和红豆放在书桌上，王维就出现了，并送铁中玉佛珠一串。佛珠可以解八卦之秘。王维让铁中玉赶到长安城，找到杜甫和"万卷神笔"。

凤凰台

来到凤凰台，把佛珠放到八卦图上，若是没有反应，说明分数还不够，还要好好练一练才行。这时可回到黄四娘家，在门口大树的果子上多点点，点一次就会有一道题，赚够足够的分数再返回凤凰台，放上念珠，出现谜题。这个谜要求转动黑白太极图，改变周围八个字的变换方式。点中八卦上的每个字都会使旁边的字产生变化。最后使所有字旁的符号都变亮，也就是使凤凰台那首诗的每一句首尾相应。解开谜后，拿起玉箫吹出一曲清悠悠的梁祝，引得凤凰翩翩而至。

长安

长安郊外，桥头的杜甫与元二即将离开长安，他们心事重重，依依不舍。铁中玉把王勃所赠诗文"海内存知己，天涯若比邻"转送给杜甫，在长亭草地上捡到的卷轴送给元二。送走他们二位后，铁中玉便过桥来到大雁塔下。孟郊说大雁塔内有些玄妙，进到塔内才发现照明的夜明珠不见了。进城去找夜明珠。城里的买花人提到沉香楼的牡丹，卖花大嫂也说起牡丹园，而卖花姑娘则说终南山的桥坏了。敲开城中另一幢楼紧闭着的门，这家的小姐病了，怕是与一方绣着牡丹的手帕有关。

沉香楼

来到沉香楼，牡丹央求铁中玉救她出去。铁中玉去找老鸨，却拿不出牡丹的赎金，老鸨要求与他赌一局，只好赌一把。在每一张牌上有一句诗，每次可以从对方的牌里挑一张，使自己比对方更快凑成四组对偶句。只要把已凑好的对偶句用鼠标点出，其中的对偶句如下："平明送客楚山孤，寒雨连江夜入吴。""羌笛何须怨杨柳，春风不度玉门关。""欲饮琵琶马上催，葡萄美酒夜光杯。""谁家玉笛暗飞声，散入春风满洛城。""天长路远魂飞苦，梦魂不到关山难。""谁谓寒愁独不见，更叫明月照流黄。""春江潮水连海平，海上明月共潮生。"

牡丹园

胜了赌局后，到沉香楼里拿到夜明珠和牡丹园的钥匙，放在桌上。钥匙还给牡丹，她会去把牡丹园的门打开。从沉香楼里出来，到对面叩门，原来这里住着孟郊的母亲，她请铁中玉带一件冬衣给孟郊。真是："慈母手中线，游子身上衣。临行密密缝，意恐迟迟归。谁言寸草心，报得三春晖。"往回走，先到牡丹园去，白居易送给铁中玉一朵牡丹，跟城中那位小姐手帕上的一模一样，牡丹姑娘还会透露一些关于曲池的事。

大雁塔

现在回到大雁塔，进塔前把冬衣给孟郊，进去后把夜明珠放到如意上。大厅内瞬即光明，藏经柜里有个机关，点中它墙上就出现四行字，一个字占据一小格，每一格都可以变出两个字，如果它们的背景都是淡色调，就组成这样一首诗(从右往左，竖排)："迟日江山丽，春风花草香。泥融飞燕子，沙暖睡鸳鸯。"如果背景是暖色调，则诗为："江碧鸟逾白，山青花欲燃。今春看又过，何日是归年。"通过变化，让所有的字具有淡色的背景。可把处在角上的四个格

之一,比如左上角作为最后一个被变换的格。待到只剩下最后这一格时,相继点中"飞"、"香"、"风"、"山",就解开这道谜。墙上出现一道门。走进去在壁画中间点一下,又是一道谜题。这道题类似于"华容道"的游戏。解开谜题后,诗圣降临。他称铁中玉为殿下,并将万卷神笔送给铁中玉;并嘱铁中玉赶快去皇宫。

牡丹园

先去牡丹园。走到曲廊的尽头,把手巾扔到湖里,湖上闪烁着几个字,点中"春",余下的每次都选闪出的第四个字。顺着曲廊来到湖心小岛,亭中的妇人自称上官婉儿,见到玉佩百感交集。主人公的身世之谜终于揭开了。铁中玉就是17年前下落不明的太子,长生殿也就是大内皇宫,当今皇上是铁中玉的父亲,凭着婉儿给的金孔雀,铁中玉就能回到皇宫见到父皇了。见到皇上之前要连续答对十道题。这才是大考呢。见到皇上才知道皇上得了重病。铁中玉便到外面看看。

终南山

沉香楼门外有一条路,也许是到终南山去的。冰天雪地中见到一间茅屋,铁中玉进得屋后,点中"梅花香自苦寒来"的横幅,出现谜题(此谜不解只是得不到赤焰丹,在终南山的冰天雪地里受冻会损耗元气,也就是分数)。此题要求将颜色不同的6粒药丸以正确的顺序排成一行,共有7次机会,其中一次正确就能过关。每摆好一次,右面的搁板上就会出现几个物品,表示摆出的药丸中相应有几个是摆对的。都摆对后,可得到抵御寒气的赤焰丹。

屋外的独钓翁给铁中玉一块木板,让铁中玉修桥。把木板铺上是个谜题。可把写有"虚梗"的方块与"土"对应,写有"方塘"的方块与"木"对应。蓝色与"水"对应,红色与"火"对应,剩下的一块对应"金"。解决了这个谜题后,往前走过桥,来到一片梅林。

梅林中的谜题是选对偶句。每点中一朵梅花就翻出四句,只要记住每一句的位置,以及怎样对应就很简单。为方便起见,每一句以开头一个字代表。"欲"对"更","千"对"万","两"对"双","青"对"绿","潭"对"山","天"对"日","莲"对"竹","春"对"秋"。全部对出以后看到一条山路。沿路而上,来到终南山顶,采得灵芝仙草。下山来返回皇宫,把灵芝献给父皇。

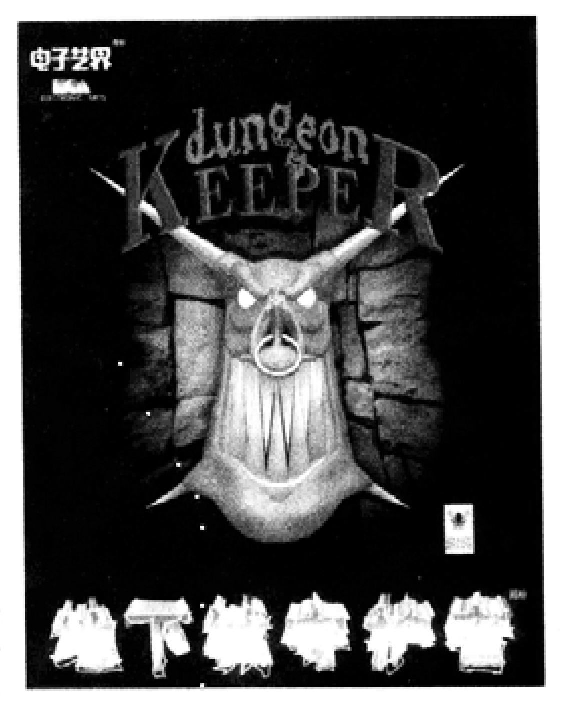
至此功德圆满,铁中玉恢复了太子身份,但因皇室纷争而出家,每日参研诗文佛理,成为一代高僧。

三、游戏心得

游戏共有4种结局,根据分数的多少分别是当上皇帝,成为一代高僧,官拜尚书右丞,沦为乞丐。如果得分为1000多分,结局是乞丐;如果有2000分左右就能当官。一般当个高僧是没有问题的,要当上皇帝可就不容易了。

地下城守护者

Dungeon Keeper



一、游戏简介

这是由牛蛙公司和电子艺界公司于1997年6月推出的游戏。这个游戏的特点是：可以在即时战略和DOOM TOO模式间切换。玩家可以是运筹帷幄的地下城主（即时战略），也可以附身在任何一个手下怪物身上，亲自上阵厮杀（DOOM类）。游戏中的技能非常多，所以不是简单的射击式的战略游戏。游戏采用640×480的分辨率。

游戏采用了真3D的地图，可以自行放大和缩小（用Home和End键），还可以进行360°的自由旋转，因此不会有看不见的死角。游戏中的即时光影效果也很好，当鼠标在地图上移动的时候，鼠标就好象手电筒一样。另外墙上有一些火把也会发光，这使得大房间里显得很阴暗。怪物们在地上的投影也会根据不同的光源即时变换。当玩家附身到苍蝇身上时，视角就会变成复眼：所有的物品都是重影。而地狱犬是个色盲，所有的东西在它眼里都是黑白的。这些细节虽很细小，但表现出游戏设计者的匠心独运。

游戏中一共有23关，不包括隐藏的关卡。

二、游戏操作

游戏的控制图标

画面的左下角有5个图标和选单，从左到右分别是信息选单（Information Panel）和建筑选单（Room Panel）、研究选单（Reasearch）和生物选单（Creature Panel）。其中生物选单中，每一种生物都分为3栏，从左到右分别表示没有工作和战斗的生物数量、正在工作的生物数和正在战斗的生物数量。

地下城主

一开始，玩家的领地只有一间屋子，里面有个很大的金色耀眼的球体，那就是地下城的心脏（Dungeon Heart）。它也是你力量的源泉，对别的地下城主们也是一样，每个地下城里都有一个这样的心脏，只要它被摧毁了，你就会死掉，因此必须竭尽全力来保护它。在游戏中取胜的条件就是玩家建立自己的地下城，组织一支军队并摧毁对手的心脏。

玩法

玩家在游戏中附身到手下的一个怪物身上，用他的眼睛来看待这个世界，即第一人称视角。附身是通过一种魔法实现的，在游戏的一开始就拥有附身魔法，它在研究选单里的第一项。附身并不消耗金钱，这也是唯一不用花钱的魔法。在附身之后，就可以做这个怪物能做的各种事情。例如可在地下城里行走，方向用鼠标控制。左键是挥动武器攻击，右键就退出对这个怪物的附身。有的怪物等级比较高后会拥有好几种本领，比如狂魔除了一般的攻击之外，还有毒气和发射巨石远距离攻击本领等。龙可以自己进行医疗。这时只要按相应的数字键就可以选择这种本领，按鼠标左键可以使用。

在怪物工作效率不高或没干活时，就需要打他们几下(在怪物的位置上用鼠标右键)，严厉一点是有好处的，虽然会造成一些轻微的伤害，但是可以大大提高他们的工作效率。除了用这种方法对付工人外，对于一些又厉害但是又难以驾驭的家伙(比如黑寡妇及游戏中最强大的生物长角收割者)等也很有用，在他们不听命令时也打几下。有时，打几下也不能解决问题，就干脆把它们扔到刑室里去动刑。

游戏中要监视生物的行动，因为他们都是一些自私的家伙，大多数时候他们更关心的是自己。受伤的生物会自己去巢穴里休息和医疗，有的饿了会放下手里的工作到养鸡场里去吃东西，也不管仗打得怎么样。还有些生物一不留神就到处乱逛。

游戏中可以偷对手的钱。因为在游戏中双方的金库都是明摆在地上的，只要看见了，就可以直接用“手”去抓，再放到自己的金库里，变成自己的钱。和抓生物一样，钱罐子也是一次可以抓 8 个。“抓”在游戏里是很有用的，例如，你的生物饿了(生物想的事情会在头上显示出来一个图标)，不用非要等他们走到养鸡场里去吃东西，只要从养鸡场里抓一些小鸡扔到这些生物旁边就行了。

电脑辅助

游戏中有一种“电脑辅助”的功能，在游戏里按画面左上方的小地图旁边的“C”键，当它开始闪动表示已经激活。“C”的意思是“电脑辅助”(Computer Assistant)”。把这项功能打开后，有好几项人工智能选项。电脑辅助功能可以自动完成大部分工作。电脑辅助的智商值不低，有的关直接交给它就能赢得最后的胜利。

上手指南

一开始先注意一下本关的任务是什么。在大多数关卡里的任务都是消灭一个或几个同样的地下城守护者。

第一步首先是要扩展城堡。先在小地图上找到离得最近的金矿，然后在离金矿较近的位置修一个金库，否则钱数无法增长。用鼠标左键在未开辟的领域上点一下，这里就会变亮，手下的工人便过来挖开这块地方。挖土指挖土质较软的地方，岩石是挖不动的。岩石和泥土在颜色上不同，用鼠标放在上面静止一会就会显示出来。被挖开的区域还需要由工人标记(claim)为属于自己的领地，这样才能在上面建设各种各样的房屋。挖房子让电脑帮着挖可省很多时间。

要想得到更多的生物需要有传送门(Portal)。传送门不需要修建，一开始就已经存在于某个地方。只要挖开一条路通向它，然后再让工人作个标记，就会有源源不断的生物从这里

出来。但是来的种类、时间和数量是不可控制的。用不同的设施来养活他们而且要发"薪水"。每到了一段时间都要到金库里去领取一定数量的金钱。同时,还需要在巢穴里休息,恢复能量,在养鸡场里抓小鸡来填饱肚子,或者在训练场里提升自己的技能。有一些很聪明的生物,像 Warlock(长得像教士)和龙则还可以在图书馆里研究魔法的其他新的建筑,另外有一些具有制造能力的生物(如怪兽、轮盘鬼和狂魔)能在生产车间里制造各种新的陷阱、机关和门。

修一些建筑,如巢穴、养鸡场、训练场和图书馆,应该把目前能修的建筑每种至少修出一个来。这些建筑应修成大于 3×3 的方形,越大越好,当然要在经济状况允许的情况下。工作车间是必须修的建筑,因为各种机关、陷阱都是在这里制造的。图书馆要修在离别的房间稍远的地方,因为在这里研究的人需要安静。在新加进来的生物中除了要有两三个 Warlock 和蚊子在图书馆里从事研究工作外,其他都可以到训练场里去,除非是他们感到累了到巢穴中去睡觉或是饿了到养鸡场去吃饭,否则要时刻监督他们参加训练。当新的房屋类型和魔法不断被研究出来后,打法就非常多样了。

有时自己的生物会自相残杀,如蜘蛛和苍蝇这两个在自然界就会自相残杀的生物。有时生物都会和 Warlock 自己争斗起来。在这种情况发生时可立即进入生物选单,把在战斗中的一方抓起来扔到另外的地方,但是他们以后遇到了还会打起来。比较妥当的办法是把他们专门放到一个房间里,再在房间的门口放一道门,用鼠标在门上点一下,把门锁起来,这样他们就不会再添麻烦了。

游戏中要找到某个生物有几种很简单的方法。首先是可在地图上看到大概的生物分布情况,用鼠标直接在小地图上点到相应的位置,但最好的方法还是在生物选单里。无论那种生物是在休息、工作还是在战斗,用右键点在数字上主画面就会自动移动到它所在的地方。用左键就可以把它抓起来,最多可以抓起 10 个生物。在主画面上方框显示为绿色的地方可以用右键扔下来。这在战斗发生的时候非常有用,可迅速地将自己的部队投放到战斗的第一线。注意只能把生物放在标记为属于自己的领地上。另外扔下去的顺序和抓起来的时间相反,第一个扔下去的是最后一个抓起来的。

有另外几种方法得到生物,如让工人把敌人的尸体运到墓地,尸体堆积到一定数量之后就会产生吸血鬼。也可以用魔力召唤场(Scavenger Room),它是由一大堆巨型的眼球加上连在上面晃来晃去的神经末梢组成。屋子里还有一个声音在不停地叫:"加入我们吧!"随便把一个生物放到里面去,就开始召唤更多自己的同类来听命于你,这是一种补充军源的好办法,有的生物象龙或地狱犬不用这种方法很难增加数目。

在修建地下城时,一方面要扩张自己的领域以使更多的生物有足够的生存空间,另一方面又需要加固已经开辟出来的地方,防止敌人的入侵。所以每次当玩家开垦出一片新的地方时,这里往往就是敌人入侵的突破口。

建筑设施

游戏中有多种建筑,起到不同的作用,例如监狱可以使敌人变成归顺于你的骷髅。墓地中的尸体堆积到一定的数量后就会产生吸血鬼。

编号	名称	价格	生命力	作用
1	入口 Entrance	0	4000	大多数怪物出入的地方,要尽快占领。
2	宝藏室 Treasure	50	100	储存黄金
3	图书馆 Library	200	320	研究魔法及后来的一些房间
4	监狱 Prison	225	600	关押敌军未死亡的怪物
5	刑室 Torture	350	1000	对怪物用刑的地方
6	训练场 Training	150	1350	训练怪物
7	地城之心 Dungeon Heart	0	1300	主基地,被摧毁即失败
8	工作间 Workshop	200	900	制造机关和门
9	召唤所 Scavenger	750	1000	召唤同类怪物
10	寺庙 Temple	350	1000	祭祀的地方,很有用
11	墓地 Graveyard	300	350	放置尸体,用以产生吸血鬼
12	兵站 Barrack	125	350	在里面的部队可以提高士气
13	养鸡场 Hatchery	125	350	提供食物
14	兽窝 Lair	100	200	怪物的住所
15	桥 Brige	30	100	连接河流或熔岩隔开的大地
16	岗哨 Guardpost	50	5000	可派怪物守卫

图书馆中的魔法

编号	名称	耗金(注)	研究时间	作用
1	抓怪物 Hand	0	1	抓起怪物放到另外的地方
2	创造工人 Create IMP	300+	1000	创造工人(150Gold/人)
3	强制服从 Must Obey	25	6000	强制服从
4	耳光 Slap	0—1	1	打怪物使其听话
5	邪恶之眼 Sight	50—130	3800	观察未知领域
6	召集 Call to Arms	1—10	7400	召集怪物,召集时间内一直耗金
7	落石 Cave in	1000—2600	25000	打击敌人
8	附身 Creature	0	1	附身于怪物身上
9	集会 Hold Audience	1000	11000	让所有怪物聚集到地城之心
10	闪电 Lighting	600—3000	15000	打击敌人
11	加速 SPeed	100—900	5700	加速怪物
12	防护 Pntect	100—900	15000	增加怪物的防御力
13	隐身 Conceal	100—900	9400	使怪物隐身
14	疾病 Disease	7000—9000	20000	使敌军生病
15	小鸡 Chicken	1200—3000	20000	使敌军在短时间内变成小鸡
16	破坏墙 Destory wall	10000-26000	750000	破坏敌方的城墙
17	时间炸弹 TimeBomb	/	/	敌方独有的魔法

编号	名称	耗金(注)	研究时间	作用
18	克制 Prosses	/	/	敌方独有的魔法
19	末日宝典 Annagedon	60000	10000	就像是原子弹一样

注：有些魔法具有不同的等级，其等级越高则耗金越多，产生的效果也就越强。

机关和门

游戏中提供了很多保护自己领地的措施。工作车间会造出各种各样的物品来，其中包括很多门和陷阱。门对于玩家自己的生物来说是自由进出的，而敌人就不能。门还可以上锁，使自己的生物也进不去。上锁是用鼠标在上面加点一下，相当于把门锁上了。门并不是一种很理想的防御设施，因为它只能够放在两个石头之间的地方，敌人花点时间也可以把它砸开。

机关比门要多样化一些。例如闪电机关会用强大的闪电攻击它周围的所有东西。还有一些比较古怪的机关，比如移动巨石，它在地下城里乱逛，遇到什么就撞什么。游戏里的机关都不是立即放上去就会生效的，玩家只是把它标记在那里，而由工人从工作车间里搬运一个激活他们的盒子过来才能使机关生效。所以如果附近有敌人比较强的部队时就不要用机关，因为工人还没有把激活盒子运过去就已经被杀死了。另外机关都是有一定使用次数的，所以也不是完美的防御办法。

编号	名称	等级	工作量	卖价	攻击等级	攻击间隔	防御力
1	巨石 Boulder	3	25000	1000	1	0	/
2	报警器 Alarm	0	18000	250	12	2000	/
3	毒气 Poison	1	20000	350	5	200	/
4	闪电 Lighting	2	20000	500	8	140	/
5	文字之力 Word of Power	5	20000	750	3	84	/
6	熔岩 Lave	3	20000	750	1	0	/
A	木门 Wooden Door	0	18000	250	/	/	400
B	牢固的门 Braced Door	2	24000	500	/	/	750
C	铁门 Iron Door	3	26000	750	/	/	1500
D	魔法门 Magic Door	4	50000	1500	/	/	3000

宝物

游戏中的宝物需要去挖去找。在挖开的地方有宝物就可以看得见，用鼠标点一下可看出它们都是些什么东西。但是要拿的话则必须要把宝物所在的地方标记成属于自己的地方，然后直接用手拿。游戏中宝物种类繁多，也极端诱人，它们的设计和别的游戏有所区别。游戏的宝物如下所示：

提升等级(Increase Level)：能使所有怪物增加一个等级。

复活怪物(Resurrect Creature)：从战死的生物中选择一个复活。

颠覆英雄(Steal Hero)：诱惑敌方一个英雄加入我方。

生物加倍(Multiply Creature)：使自己所有的怪物加倍。不过他们也要领取双倍的薪

水，如果钱不够的话，这些生物就会发怒，开始自相残杀，工作效率低下，或者离你而去。

安全(Make Safe)：增加地城之心的生命值，让地下城里所有墙壁瞬间得到加固。

传送怪物(Transfer Creature)：单打模式中使用。在现有的生物里选择一个，被选择的生物会在这关里消失，而在下一关一开始就出现在队伍中，因为它保留了等级、杀敌就方便多了。

显示地图(Reveal Map)：显示本关地图。

隐藏关(Locate Hidden World)：单打模式下使用。可进入隐藏关，在这些关卡里会遇到一些很奇怪的事。

怪物和敌人

游戏中的怪物和敌人共有 30 种，其中包括男巫(Wizard)、野蛮人(Barbarian)、弓箭手(Archer)、修道士(Monk)、侏儒(Dwarf)、骑士(Knight)、神(Avator)、掘地者(Tunneller)、女巫(Witch)、巨人(Gaint)、精灵(Faily)、盗贼(Thief)、武士(Samurai)、长角收割者(Horny)、骸骸(Skeleton)、轮盘鬼(Troll)、龙(Dragon)、鬼怪(Demon Spawn)、苍蝇(Fly)、黑寡妇(Dalk Mistress)、魔法师(Sorceror)、狂魔(Bile Demon)、工人(IMP)、甲虫(Beetle)、吸血鬼(Vampire)、蜘蛛(Spider)、地狱犬(Hell Hound)、鬼(Ghost)、触手(Fentacle)、怪兽(Orc)，其各种属性如下表所示：

	名称	力量	装甲	敏捷	防御	运气	回复	饥饿率	饥饿	需求	视距	毒气	工资
1	男巫	350	20	15	100	30	5	4	5	232	500	不惧	125
2	野蛮人	700	60	50	70	60	10	5	8	348	1500	惧怕	95
3	弓箭手	300	20	20	100	60	15	2	5	148	250	惧怕	60
4	修道士	325	40	20	80	80	30	8	5	232	750	惧怕	75
5	侏儒	500	50	40	55	30	2	4	5	280	500	惧怕	35
6	骑士	50	80	100	150	30	15	6	9	340	600	惧怕	540
7	神	3000	150	120	180	110	20	9	10	448	1000	惧怕	1200
8	掘地者	350	40	30	40	40	0	4	5	248	500	惧怕	50
9	女巫	300	20	20	80	30	6	3	5	348	400	惧怕	75
10	巨人	650	100	60	60	30	20	5	5	332	1000	惧怕	43
11	精灵	150	10	10	70	30	40	2	5	164	250	不惧	59
12	盗贼	250	30	20	120	80	14	4	5	248	1750	惧怕	57
13	武士	700	80	60	90	70	20	9	8	348	750	惧怕	195
14	长角收割者	2000	150	70	160	70	30	8	3.5	496	2500	惧怕	950
15	骸骸	500	55	20	70	50	2	5	0	64	500	不惧	70
16	轮盘鬼	450	40	35	50	50	10	6	6	348	500	惧怕	50
17	龙	900	90	90	60	50	18	3	8	432	5000	惧怕	350
18	鬼怪	325	50	40	70	50	8	5	6	248	250	惧怕	70
19	苍蝇	150	10	10	50	30	15	5	9	112	850	惧怕	5

名称	力量	装甲	敏捷	防御	运气	回复	饥饿率	饥饿	需求	视距	毒气	工资
20 黑寡妇	700	60	50	70	70	20	9	8	364	750	惧怕	175
21 魔法师	300	20	15	100	30	6	6	8	332	400	惧怕	120
22 狂魔	700	60	50	70	70	20	9	4.5	648	3000	不惧	98
23 工人	75	5	5	60	5	0	0	0	96	500	惧怕	0
24 甲虫	250	25	25	55	40	3	5	5	148	300	惧怕	18
25 吸血鬼	800	70	30	80	80	25	9	6	256	2500	不惧	750
26 蜘蛛	400	40	30	60	50	3	2	7	248	250	惧怕	35
27 地狱犬	600	55	35	70	50	8	8	6	396	500	惧怕	67
28 鬼	200	20	20	90	60	10	4	0	064	100	不惧	20
29 触手	700	50	50	65	50	3	1	8	132	500	惧怕	45
30 怪兽	700	60	60	60	65	12	7	7	348	600	惧怕	95

这些生物各具特色,鬼怪可进行远距离攻击,也可以近身肉搏。苍蝇虽很弱小,但速度很快。除了攻击力和速度之外,游戏中的生物还有很多独特的技能。有一些怪物可以直接穿过熔岩,而绝大多数的生物是不能的。有的怪物能发射魔法攻击敌人,如蜘蛛就可以向敌人射出一种能缠住他们的射线。

工人可以挖房子、开采金矿和宝石,把死尸和昏迷的生物搬运到指定的地方。即使没给它们指定任务,他们也不会闲下来,而是自动加固地下城的墙壁,经过加固的城墙敌人就无法侵入。

在每一关开始的时侯游戏都会自动地给你一定数量的工人,但通常不够用。在游戏中是通过传送门来召唤各种生物的,但是这样速度太慢,增加工人比较好的方法就是直接购买。购买需要一种专门用来购买工人的魔法,当然要花上不少钱。从游戏的第一关开始不久,玩家就可以获得这种魔法。在购买的时候很有意思的是买每一个工人时所花的钱是不一样的,玩家拥有的工人数量越多,再购买另一个工人所需要的钱也就越多,价格会不断地往上长。工人还是唯一一种可以花钱购买的生物。

祭坛的作用

在游戏中可以修建祭坛,就是中间有一个池子的建筑,可以抓一些手下的生物,把它们扔到池子里去(称为牺牲),给上帝上供。上帝一般不会理会你上供的是什么东西。但是,如果他高兴的话会奖励你一些生物,其中很可能就有游戏里最强大的怪物:

(1)一只小鸡可得到会爆炸的小鸡(Chicken Flamb)。

(2)用 1 只蜘蛛和 1 只甲虫可得到一个黑寡妇。

(3)在祭坛上牺牲 2 个愤怒的魔鬼可得到 Chicken Surprise,这种怪物可使所有的怪物变成小鸡。

(4)在祭坛上牺牲 2 只苍蝇可完成研究。

(5)在祭坛上牺牲 2 只甲虫可完成制造。

(6)在祭坛上牺牲 1 只苍蝇和 1 只蜘蛛可得到 1 个魔术师。

(7)在祭坛上牺牲 3 只蜘蛛可得到 1 个狂魔。

(8)在祭坛上牺牲1个狂魔、1个黑寡妇和1个轮盘鬼可得到1个长角收割者。

监狱和审讯室

一般情况下，战斗中玩家的部队总会试图杀死敌人。当游戏建造到一定阶段后可以建造监狱和审讯室。监狱是在图书馆里研究出来的。此后如果在状态选单里打开囚禁开关，你的部队就会在战斗中把敌人打晕而不是杀死。敌人失去知觉后工人们会跑过来把他们搬运到监狱里去。在监狱里的敌人不久会醒来，在里面转来转去，不用理他们，等他们饿死后会成为效忠你的骷髅。如果骸楼并没有向你投诚，也还有办法，把他扔到刑室里去教训它一下，刑室里的生物受到种种折磨，其中的大部分都会被弄死，最后成为受控的鬼魂。有些俘虏无法忍受而屈服，同时也会带来敌人的一些信息。如果不投诚则可施刑，再加以治疗魔法，多次往复一般都能使之投诚。如果战斗的地方离监狱太远，工人运送俘虏的时间就会很长，也许在中途敌人就已经苏醒过来，首先遭殃的就是工人，同时也会给你的领地带来一些麻烦。

三、游戏攻略

第一关 Evilsmile

任务：作为地下城主需要有房间储存金子。这关要建立宝藏室。

先挖金矿，接着在西边建造宝藏室。在东边建造兽窝后，挖通入口，这时就会有怪物加入了。然后要建造怪物的兽窝和养鸡场。不久，敌人从河流处挖进来，干掉他们后派工人占领敌方的通道，随后敌人的骑士会出现，让所有的怪物去攻击他，杀死他后就完成任务。

第二关 Cosyton

任务：汲取霍克(Brana Hauk)的教训，需要有足够的建筑物。要建立足够的建筑，以防备敌人的进攻。

把东边的金矿挖空之后建立宝藏室，然后挖掘西边的黄金建立兽窝。挖通入口，同时创造工人，这时向南挖掘，建立训练场。把怪物扔进训练场之后在训练场旁建立养鸡场，这时挖掘东南角的黄金，可以发现另外一个宝藏室。现在我的怪物也有一定的能力了，从训练场向南挖掘，可以发现河流，敌人就从河流南岸的白色基地出现。消灭他们后，骑士也从那里出来加入战斗，杀死他后任务完成。

第三关 Waterdream Warm

任务：建一座具有宝藏室、巢穴、孵化室和训练室的地下城，面积要足够大，合理的建筑有助于军队的建设。

挖掘南方的金矿，建造宝藏室。然后创造工人，并挖掘北方的金矿，但不要建造别的房间，开采完毕后挖开入口，同时从宝藏室向东挖出一块空地建造兽窝。在兽窝下挖开空地建立养鸡场，同时在宝藏室下建立训练场，当面板闪烁时在北方的空地上建造图书馆。不久后可以研究出加速术，使用它加快怪物的训练速度。然后向南挖掘到河流时，敌人的第一批英雄会出现，击毙他们后让受伤的怪物休息，并且让工人占领敌方的基地，这时出现敌人的骑士，消灭他们后完成任务。

第四关 Flowerhat

任务：集合己方的队伍，摧毁敌方的地下城。

挖掘西方的黄金,空出一个空间准备建造图书馆。然后创造工人挖掘南方的宝石矿并且在这里建造一个大一点的宝藏室。这时挖通入口并挖开宝藏室东方的土地建造兽窝。待挖掘完毕后挖掘东北的金矿建立训练场,西北的金矿建立养鸡场,这两个房间都要大一点并且要挖开一条道路使两者连通,挖掘的同时就可以造图书馆了。当怪物升到五到六级并研究出桥后,指挥挖开北方的金矿并迅速造桥,跨越到北方的土地上。敌人的地城之心就在北方,应该可以轻易的击败敌方的怪物到达那里,打破地城之心。

第五关　Lushmeadow－on－Down

任务:蜘蛛加入了队伍,但它是苍蝇的天敌,要把它们分开。解决这个问题,可使部队的战斗力提高,最后消灭敌对的地下城守护者。

挖掘南方的黄金建造宝藏室,然后挖掘东方的黄金准备建造图书馆。然后挖通入口,同时挖掘南方的金矿建造兽窝,此后在北方挖出两块空地建设养鸡场和训练场,同时应建设图书馆。当怪物等级较高时挖开北方的土地造桥,占领监狱并迅速向北方发展,打破敌人的地城之心后任务完成。

第六关　Shuggledell

任务:地下城有一股势力要与你分庭抗礼,这次的任务是消灭敌对的地下城守护者。

先挖掘地城之心西方和东方的金矿,在西方建造宝藏室,东方建造图书馆。挖通入口,同时从宝藏室向北挖掘建造兽窝。这时从兽窝向北挖掘建造养鸡场,入口向北挖掘建造训练场。等到桥研究出来以后从训练场向北挖通到河流,然后造桥连接到眼睛金矿的中心,占领刑室。同时向南修桥挖开土地。用邪恶之眼探察出敌人的挖掘方向后,一直挖到那里和它联通,并且派遣你的怪物攻击,打破南方敌人的地城之心。

第七关　Wishvale

任务:目前你已处在战争的中心,要消灭人类的入侵者,并在实力足够时出击攻击敌对的地下城守护者。

挖掘西南的黄金建造宝藏室,挖掘入口,并从入口向东挖掘黄金建造兽窝。在下方的空地上建造养鸡场,同时从这里向西挖掘建造训练场。在地城之心东边的空地上可以修建图书馆。当怪物等级足够的时候可以修桥连接北方或者西方的土地。消灭了几个人类的英雄后,让受伤的怪物休息。然后向西北的黄金矿挖掘并且在这里修建第二个宝藏室。此时应该训练小鬼,使他们等级提升。然后向东挖掘,混战后占领人类基地。在人类基地中有两个英雄之门的传送装置,在周围设置机关。在设置机关时敌人的骑士会出现,待他们离开机关攻击范围后派怪物攻击。然后在西边沿着敌方地下城的墙壁挖掘,找到它的入口并派怪物攻击,摧毁敌人的地城之心。

第八关　Tickle

任务:地下城中有人谋反,要找到他们,与他们谈判,如果谈判不成就把他们消灭。

挖掘西南的黄金和东方的黄金,在西南建造宝藏室。然后挖通入口并且在入口北方挖开一块空地建造兽窝。从兽窝向东挖出两块空地,依次建造训练场和养鸡场,同时开始在东方的空地上建造图书馆。然后向东挖掘一直到使地狱犬和鬼怪加入,这时应有足够的实力与精灵作战(建议有了监狱和刑室后再与她们作战),便挖开西北的黄金,向她们发起攻击。

此后向北挖掘，会遇到一些人类的英雄，消灭他们后造桥连通北方的金矿，挖空后就地建立宝藏室，在这里开采宝石矿(如果发展太慢，敌人会已经在这里开采。虽然敌人容易击败，但要注意击败后要停止一切挖掘，迅速占领敌方基地，避免他们死灰复燃。)，占领这里后迅速向地图中心的敌方地下城挖掘，摧毁敌人的地城之心。

第九关　Moonbrush Wood

任务：这片土地由4个具有强大魔法的魔法师统治着，此次要用自己的实力夺回统治权。

先挖掘南方的黄金建立宝藏室，然后挖通入口，并迅速挖掘东方的金矿建造兽窝。然后在西方的空地上建造图书馆，在入口旁建立各种房间。并占领入口北方的寺庙。在地图东边有宝石矿，迅速向那里挖掘并在那里建造新的宝藏室。怪物等级相当高时就挖开北边的墙壁，架桥到北方的大陆上，待怪物休息后敲开西南图书馆的门，与敌人战斗。然后造桥连接东边的大陆，依上述战略占领这块土地。占领后挖开中间的黄金，消灭这里的吸血鬼，占领东方的大陆。在中间广布机关后，占领北方的大陆，这时敌方的骑士会从中间的英雄之门出现，将他们消灭。

第十关　Nevergrim

任务：这片区域中又出现一个城主与你竞争，此次任务是消灭那个敌对的地下城主。

可在地城之心四方的墙上挖出缺口，大量创造工人，占领土地。挖掘北边的黄金，同时建造各种房间。北边黄金挖空后，迅速在那里建造图书馆，并且挖掘其他地方的黄金。占领了召唤所后，在那里造桥连接东方的土地。注意敌人不久后也会来到这里，击退他的进攻，占领敌方桥梁，并迅速连接中心的金矿进行挖掘，等怪物等级足够后从新连通桥梁，攻击敌人的基地，摧毁敌方地城之心后任务完成。

第十一关

任务：敌人正慢慢接近，要小心防备。

此关敌人从四面八方涌入，只有不多的几道门可以抵挡，让工人迅速修一些陷阱，以做缓兵之计。然后再造一些建筑，空间很有限，要注意向外发展，在地城之心南北两处有两块不小的土地可抢占，但这里会出现人类的英雄，虽然不会破坏建筑，但仍要注意保护工人。敌人的进攻一波接着一波，丝毫不能松懈。

第十二关

任务：南部有群实力很强的居民，要争取在别的势力之前与他们接触，使他们加入，但是路上会有一些人类英雄挡住去路。

一路向南走，很快就会发现那些居民。路上阻挡的敌人较易对付。另外两股敌对势力在大地图上看得见，对着门挖下去，很快就能见到敌人。这关会有一些大龙加入，将它们升到10级后，很容易就能把敌人消灭。

第十三关

任务：这个区域还有另外两股势力，他们联手对付你。此关的任务是打败这两股敌对势力。

敌人分布在西南和东南方向。这一关我方的主力为龙和魔法师，除了维持一些较常用

的魔法研究外，要让其他部队投入训练。可先攻击东南方向的敌人，他们虽有巨魔和魔法师，但级别不高，容易对付。

第十四关

任务：有个武士对我方不利，要趁早消灭掉。

先挖掘金子，多造一些工人开采西南方向的两处紫金，为战争准备好资金。由于东南方向有长角收割者，它的存在会延缓别的怪物的加入。这一关开始会有近 20 位魔法师加入。这是作战的主力部队，要严格训练。武士处于最北部的人类传送点。要小心人类的魔法师和圣者。本关可研究出破墙术。

第十五关

任务：有两个地下城主画出了疆域，卧榻之侧岂容他人鼾睡，将他们消灭。

这两上城主处于东南角和西南角。我军基地较大，可先把各个屋子间的墙挖开。使基地连成一片，有利于大规模修筑。

第十六关

任务：战斗是残酷的，但战争就是战争。

要注意保持两个长角收割者心情愉快。早期扩展地盘，待实力足够时把那条长通道右侧的那个英雄门挖开，与敌人决斗。

第十七关

任务：敌人已经知道营地的位置，要搞好战备，以消灭来犯之敌。

此次地下城处于中间的部位，一开始就有各路英雄豪杰从四面八方依次杀来，每股敌人都不弱，因此不要分兵抗拒，最后集中兵力，各个击破。此关陷阱作用不大，门的作用却不小。第一波刚完时有个战斗间隙，要注意让龙和巨魔训练，同时造出一些门来。

第十八关

任务：地下的诸侯越来越多，大家都想争天下，谁才是强者？

营地的左上角是开放的，初期不要挖开。左下角的山坳里有 2 个魔法师，可想法招募过来。左方的溪谷中也有许多待业英雄，可认真招聘。右边港口旁的白门后是些容易对付的英雄。

第十九关

任务：敌人没有发动大的进攻，但我方的最好防守就是进攻。

初期向东西两侧挖通道。利用砖墙把山谷封死，然后挖掘金子。消灭小股来犯之敌后，也会有敌人大部队来犯，由于地形开放，只能靠怪物死战。必要时用岩浆陷阱切断道路。中上方有几块紫金，挖掘时不要把墙挖开，只需将紫金露出来就能开采，因为墙后有许多敌人。左上角有看地图的宝物。

第二十关

任务：这次要对付三个与你作对的城主。

不要直接向东面的金矿冲，最后从南面绕过中部的敌人。在这一关中，敌方的营地周围是加固好的，因此要留一些金子来搞破墙术。

第二十一关

任务：圣者在这里有座城堡，其他城主也在觊觎他的灵魂，大战即将爆发。

这关不能研制桥梁，只能到敌方去抢。监狱里的那个家伙不好打，最好能派上 10 条十级的龙去对付他。杀掉右侧小岛上的几个英雄就可完成任务。

第二十二关

任务：这是最后一战了，从容面对群魔，消灭他们。

此关的地形与上一关相似，但难度比较低。直接搭桥，冲将过去就行了。

四、游戏心得

1. 游戏体会

(1)挖路最快的方法不是通过用鼠标表示出要挖的地方，而是附身到工人身上自己来挖。

(2)有两种地方是挖不动的：一是岩石；二是被敌人的工人加固后的墙壁。有一种魔法可以解除敌人的加固，就是在魔法选单的最后一项，这个魔法非常昂贵，要 10000 块钱。另外，在隔了很长时间以后，墙壁上的加固也会自动解除掉，这时可以攻进敌人的领地了。

2. 属性修改

在游戏安装目录下有个 DATA 的子目录，其中有个 Creature. TXT 的文件，里面定义了各种属性设定，可随意修改。

3. 隐藏关

先将电脑的时钟调到 8 月 18 日，然后进入游戏，可看见满月旗帜，这就是满月隐藏关。

海底英雄

Wetlands

一、游戏简介

又译《未来水世界》，这是由 New Computing World 公司出品、智冠公司汉化的射击类游戏。手绘的驾驶舱是为了与全剧的动画风格相搭配，舱外的景物采取写实，质感很佳。场景大致分为三类：外太空、基地内部与海。栩栩如生的水中天地，海沟纵横、奇石嶙峋，穿行其中，别有一番乐趣。全屏的剧情动画犹如电视动画片。游戏采用了过关自动存档的功能。

二、完全攻略

游戏背景

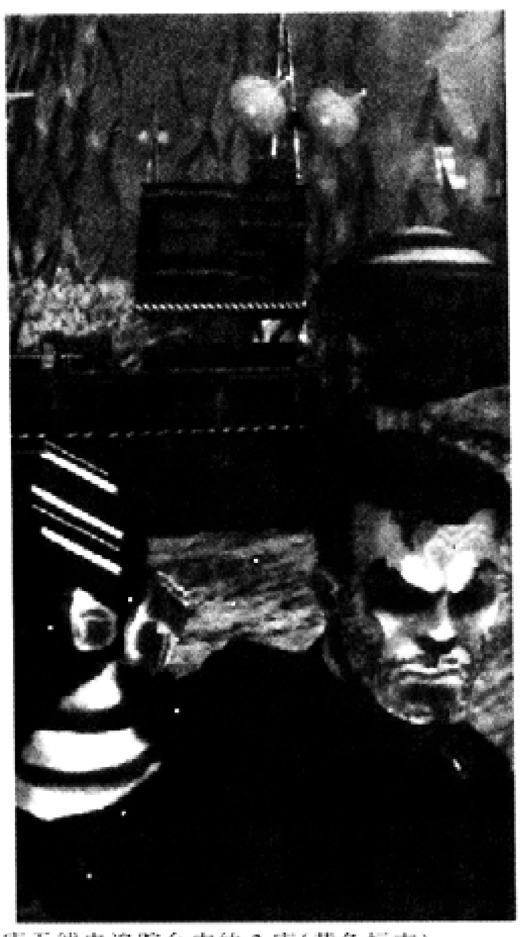
西元 2495 年，联邦阿尔法 16 号防卫最森严的监狱遭受破坏，有一名叫纳吉的犯人越狱逃走。约翰·科尔奉命找到他的行踪，并把他抓回归案。根据联邦的追踪，脱逃的飞船进入了水世界。

区域一

第一关　逃离运输船

科尔搭乘运输船飞向目的地，不料已经有敌人开始注意他了。科尔便向这些小飞船射

击。这关的敌人是一些飞行缓慢且方向确定的小飞船，让初学者练习射击技巧。按住鼠标右键可以连发，但有贮能限制，宜在关键时使用。最后遇到的是一艘敌装甲巡洋舰，当它转向时打掉红色的导航器即可。



第二关　奥梅克朗基地

运输舰遭受重创，科尔乘飞行艇弃船进入了水世界，来到奥梅克朗基地。科尔通过物质传输器与波尔克见面，得知在蓝区发电厂有一名联邦士兵死亡。此时，联邦与奥梅克尔开战已数年，科尔在基地受到奥梅克尔警方的追捕，便逃入地道。

遇到选择行进方向时，选哪个方向无关紧要，只需射杀一定数量的红衣士兵或贴墙的绿衣士兵就可过关。此关分为两个阶段。

区域二

第三关　补给站

科尔找到飞船离开基地，这一关的目标是摧毁沿途的敌方防御炮火及攻击飞机，直到抵达补给站。此关视角卷动明显加快，不妨多练几次，直到能量仍维持在100%，充分发挥鼠标右键的连射作用。到达补给站上空，在自己被防御炮锁定之前，必须先摧毁4座无线电追踪台中的3座（黄色标志）。

第四关　声纳基地

敌方攻击潜艇奉命前来拦截，科尔的任务是摧毁声纳基地。这一关不难，关键在于有时要先打后出现的目标，如炮台。游戏中并不必一定要按目标辅助方框指定的目标射击。最后，要想法把鱼雷射入每个排气口是此关的一个难点。

第五关　接近能源工场

科尔将前来拦截的无人驾驶飞船一一击落，进入能源工场。此关视角卷动速度较快。最后击毁3个雷达中的2个（浅蓝色）即可过关。

第六关　能源工场

科尔在电厂找到联邦士兵的尸体，原来是个政府的特工。科尔和情报员克丽丝联络，这个特工最后被指派的任务是欧塞罗计划。科尔决定进入控制中心，利用电脑查出究竟是谁进出过此地。这时基地突然遭受攻击，自动防御系统被毁坏了，要先找到防御中心，操纵火炮消灭它们。战斗中可盯住鱼雷前端的蓝点打，打坏了的鱼雷就不会爆炸了。最后当潜艇出现时，攻击四角的绿色标志。

区域三

第七关　声纳基地

科尔到达能源中心,查出有些能源包不见了,克丽丝告诉他,仪器追踪到这些能源包在东北方的氧气工场。科尔穿过水草丛,去摧毁声纳基地。此关要求把两枚鱼雷射入排气口中。

第八关　补给站

科尔一路打将过去,在补给站上顺利降落。看看能源升到100以上后,进入水下岩洞,清除雷区,最后摧毁补给站两旁旋转台上8个回转搜索雷达中的6个(黄色标志),防护罩消失了。

第九关　接近氧气工场

科尔接近氧气工场,工场四周声纳活动太强,根本无法通过,科尔决定发射探测小艇进入,摧毁它们的防御系统。探测小艇有很大的惯性,很不好控制。科尔要在到达防御栅栏前摧毁动力继电器中的8个(浅红色)。共有两次机会,然后轻松打掉10个主继电器,使基地的防御系统瘫痪。

第十关　氧气工场

科尔来到达庞大的氧气工场,在大厅中与敌人卫兵狭路相逢。这时,基地的逃生门突然自动关闭,如果能顺利摧毁每层通道尽头的10个断路器,减弱磁场,开启逃生门。在第二层要注意左边的敌人。最后,科尔驾机破门冲出氧气工场。原来所有有关欧塞罗计划的秘密档案20年前已被克丽丝的上司科贝托将军下令销毁了。科尔决定在克丽丝进一步查证时消失一阵子,而前往塞城殖民地。

区域四

第十一关　纳普登水道

从克丽丝传来的消息说,纳吉的炸弹是从他自己的船上引爆的,科尔的任务是寻找五百年前的沉船。

水道中有敌人来侵袭,用船尾的尾炮来对付他们。此关敌船的速度加快,可尽量按目标出现的先后顺序(而不是看起来的远近)来射击,力求全部消灭,当有多个目标同时出现而又来不及应付时,不妨放弃其中一两个。最后应付来势凶猛的水雷,钻入潜艇内部,打掉全部红点后即可过关。

第十二关　残骸

科尔到达沉船处,发出探测小艇从残骸内部获取资料。他惊异地发现这艘残骸竟是一艘海军战舰。看来纳吉所做所为都是在为军方工作,这也是政府一直不杀他的原因。本关开始要对付浮动飘雷,难度不大。最后要击中沉船外壳上的10颗水雷(红色标志)就可过关。

第十三关　补给站

科尔最终在补给站上降落,不过在此之前先要摧毁周围防御炮系统的追踪雷达(红色标志)。

第十四关　接近殖民地

科尔继续前进,接收到极强的威胁,原来是一艘导弹潜艇。科尔用连发火力来对付导

弹，抓紧时间击毁 3 个浅红色的标志，潜艇自爆。

第十五关　塞城殖民地

克丽丝带来了进一步的消息，纳吉过去确实是在为军方工作，研究不会产生辐射尘的原子弹。由于政府操之过急，核弹在未成熟的情况下提前试爆失败。纳吉是被陷害的，受到监禁以掩盖事实真相。科尔在塞城见到逃脱的纳吉，而现在要逃脱的却是科尔。科尔乘坐气垫机车飞逃，边走边打。其中导弹是较难打的一种，击毁它最好的时机是在逼近抬头的一瞬间。在迷宫中如果方向转错一次就需重新开始，连续转错两次就会死亡。行进路线是：第一个路口向前不拐弯，经过一个拱道后，在第二个路口向右拐，第三个路口向右，驶上天桥，第四个路口向右，再经过一个拱道，在第五个路口向左，第六个路口向右，驶下天桥。

区域五

第十六关　亚特兰提克峰

科尔驾机飞离塞城，追踪离开的纳吉。克丽丝传来消息说，纳吉参与的欧塞罗计划事实上一直并未取消，那就是纳吉还活着的真正原因。只不过事情有了变化，有人抢走了科贝托的科学家，不管现在纳吉为谁工作都很危险。这时科尔吃惊地发现眼前突然出现一片不该存在的陆地。此关中机群很好应付，空中飞雷会旋转，且来势很快，需尽量在远处予以击毁。射击时要击准浅红点。最后是摧毁四周的雷达导引系统和中轴上的绿色标志，使防御炮无法命中。

第十七关　接近遗迹

科尔飞向城市追踪纳吉，寻找一条进入城市的通道。此关中只要摧毁通道中所有的敌人飞船即可。记得要抓紧时间打掉门边的两个蓝色开关，接下来的目标是旋转着的蓝色标志。

第十八关　古代遗迹

科尔的飞机眼看就要到达目的地，不幸被敌人火力击落，只好进入地铁，开动火车闯关。接下来的敌人很不容易打，科尔反复在 3 条地铁线上冲锋，胜利就在眼前。要用连发火力打装甲车，在它放出导弹之前就先打掉它。墙两边的敌人需打提前量，有一处敌兵拿长杆的地方，要先打敌兵，再打面前的挡板。先打掉喷火兵。在每条通道的中间地段要击中控制器，否则火车就要撞毁了。最后科尔到达目的地，纳吉已经成为领袖，正在发表演讲，他的武器业已完成，并效忠于弗拉林反对联邦。科尔站在高楼顶上，抓住飞掠而过的敌机底座支架，开始最后的战斗。

区域六

第十九关　弗拉林战舰

敌人发现了科尔劫持的战机，前来拦截。此关的飞船速度明显比以往加快，要小心应付。在被防御系统锁定前，摧毁弗拉林战舰的 4 个炮口。

第二十关　弗拉林炮舰

纳吉对着科尔发出嘲笑，科尔为了证实自己的力量，要消灭纳吉所在的弗拉林炮舰。此关敌人飞船速度依旧，不过开火延时缩短且伤害力加大。科尔打掉敌人飞船后进入炮舰内部，击毁全部 12 个核子反应炉，炮舰起火爆炸。

结局

科尔回到家中，电视上正在播放官方新闻，声称科贝托将军率领联邦舰队大败弗拉林。科尔听了气不过，举枪对准电视屏幕，扣响了扳机。

三、游戏心得

1. 修改存档文件

修改？.dat 文件，其中地址如下：

难度：SECT 0000 的 DISP 0000，此值范围为 00—02，分别代表容易、普通、困难；

关数：SECT 0000 的 DISP 0001，此值范围为 01—06，依次为第一至第六大关。

2. 秘技

以下面的字符串作为自己的名字输入可获得相应的功能：

COOLCOLE：可选所有的任务；

ELRAPIDO：获得供给品；

SAVANNAH：获得 100％的能量。

黑暗殖民地

Dark Colony

一、游戏简介

这是一由 SSI 出品的第二部即时战略游戏（第一部是《风魔战》）。游戏的程序引擎比起《风魔战》来有很大的进步，运行起来十分流畅。高分辨率的地图，绚丽的火花，出色的光影，硕大的人物，无不令人叫绝。游戏的图形引擎之所以作得那么出色，是跟大比例的人物设计有关的。因为在同一时间内要处理的移动图素要比《风魔战》少得多，所以自然就快了起来，当然，游戏安装时会自动安装 DirectX 5.0，据说对游戏的支持性改进了很多。

游戏的战略层次比较一般，没有什么创新之处。但游戏中战斗的激烈程度是空前的，如果手不够快或是防御工事修得不科学的话，是无法挡住敌人猛烈攻势的。相反，如果攻守有序，发展很好的话，那么，带上几十个重装机兵与敌人大战时的感觉也会很好。

二、游戏操作

游戏中的武器

游戏中可扮演地球人和格雷人。这两支部队各有 10 种武器，种类少而精。精简的武器系统可以使每种武器的特点得到最大发挥，像人类的自行火炮火力十分强大，射程奇远，相对来说射速就很慢，而且装甲薄弱，一旦被敌人靠近，基本上就完了。而重装机兵的装甲十分强大，火力迅猛，在会战中是不可缺少的主力军，但不具备对空能力，遇上敌人的飞行部队只有挨打的份。

在游戏中必须合理地安排自己的火力网。人类主要以机甲武装为主，而格雷人是以生化武器为主。本来这是很有特色的两种武器系，但游戏中设计得差不多，除了外型不同外，

这两者本质上没有什么区别。在格雷人方面，步兵相应为 Gray，自行火炮相对为 Atril，重装机兵相对为 Sy-Demon，是个肘部长着两把大弯刀，见人就砍的东西。飞行器相对为 Ortu，特种机器相对为 Gorrem，采矿车相对为 Brozaar，固定炮台相对为 Xmenowort，移动地雷称为 Slom，飞行器为 Saucer，而基地称为 Zisp，其的作用与 Medi-craft 相反，是专门修复生物用的。

名　称	作　　用	弱　点	价格
步兵(Trooper)	最基本的兵种，对空对地均有效	装甲薄弱	350
自行火炮(Barrager)	射程很远的兵种，可以进行远程火力支援	速度慢，装甲较弱，近战能力弱	1000
重装甲兵(Reaper)	火力迅猛，近战适合，是战斗的主力	不能对空	600
飞行器(Osprey Ⅳ)	移动迅速的飞行部队，可视范围广，主要用于侦察	火力与装甲均薄弱	600
特种兵(S.A.R.G.E)	游戏中最高等兵种，战斗力极强	价格偏高，无法大量装备	1500
采矿车(Exploiter)	用于采矿	没有防御能力	1500
固定炮台(Firestorm)	防御，对空对地都极有效	安装后就不能再移动	900
移动地雷(Senlinel)	当周围1米内有敌人经过时会自动爆炸伤敌，威力大	安装前没有攻击力，安装后无法再动	450
天使一号(Angel One)	为基地运送建筑和士兵的大型飞行器	不直接参战，无法建造	
维修飞机(Medi-craft)	可修复基地和机甲武器	无攻击力，对人员无效	900

格雷人武器

名　称	作　　用	弱　点	主要武器
步兵(Gray)	基本兵种	攻击力弱	等离子电
炮兵(Atril)	射程远的兵种	没有防空能力	可爆炸粘液
镰刀怪(Sy Demon)	相当于重装机兵	没有防空能力	生化镰刀
飞行器(Ortu)	用于轰炸、侦察	装甲弱	可爆炸粘液
特种人(Gorrem)	远距离杀伤，偷矿	价格贵	心灵感应
采矿车(Brozaar)	采矿	无防御性武器	
炮台(Xenowort)	机动防御	未展开时防御力低	等离子炮
地雷(Slom)	在敌人经过时爆炸伤敌	无防御力	可爆炸性氢化物
飞行器(Slomsaucer)	战地运输和吸收	无防御力	
生物修复器(Zisp)	治疗、修理	无防御性武器	药物治疗

游戏的建筑

游戏中有8种建筑，都建在一个大基地上，这样在保卫基地时可以把兵力集中起来。游戏中的矿物叫 Petra-7。采矿时只要把矿车开到上面，矿车就会自动展开采矿，这时资金会迅速增长。即使不采矿，钱数也会自动增长，只要基地在就还有机会。

技战术运用

游戏中的矿车没有任何防御和攻击力，所以在战斗中是敌人攻击的首选目标，由于矿产一般都在离基地很远的地方，所以要想法保护好矿车。由于矿车和矿井是合二为一的，把矿车开到矿上就变成了矿井，采完了矿，矿井就成了矿车。在其他游戏中玩家们用于保护矿井的防守战术在这里就不实用，在这里可用埋地雷的方法。在游戏中有一种类似于地雷的武器，人类这边叫 Sentinel，格雷人那边叫 Slom。这种东西自己可以移动，当移动到合适的地方，就可以在菜单中选安放，把它埋在地下，这时就不能动了。但一旦周围 1 米的范围内有敌人经过，地雷就会自动爆炸，而且可以连炸三次。当然，如果愿意用机器人加士兵的多层火力网来保护矿井的话也可以抵御敌人的进攻。另外，在一些矿藏很丰富的地方，适当布置一些炮台也是非常划算的，因为敌人通常对这种地方十分敏感。

游戏中有首领的设定，而且这个首领就是玩家所扮演的角色，这个首领在战斗中可以升级和得到勋章，并且能力同样出众，只不过首领死后还可以复活。首领的激励能力是非常有用的，经过激励的部队攻击力会大大增加，这在一些没有基地的任务关中是非常实用的技巧。

部队的升级问题。在修建了研究室后，玩家就可以在点击屏幕右侧的第二栏，里面有部队的升级一览表，要在条件允许的情况下多多升级，因为升了级的部队比没升级的部队要强出很多，升级后对战斗是很有利的。

游戏的操作

游戏中的热键都标注出来了。F1、F2、F3、F5 键分别对应了屏幕上所有的首领、士兵、重装机兵和炮兵，这在实战时非常有用。在建造士兵和武器时，你只需要点右方的第一栏，然后按右键呼出建筑菜单，在选好想要造的士兵和建筑后点右下角的 Build 按钮就可以了。要注意的是游戏中建造武器基本上不用什么时间，所以可在敌人大举来犯时才开工造武器，这样可以更有效地分配资金。

三、完全攻略

故事发生在 2137 年，由于人类对地球资源的过度开发，地球的生态环境遭到严重破坏。昔日那美丽的蓝色行星已经变成一颗黄褐色的死星，人类已经无法再适应地球的生存环境了，地球上的人类决定向外星系进行大规模移民。经过详细勘察，将离地球最近的火星选定为人类的第二母星。由于火星自身的原因和人类先驱者的不懈努力，火星已经呈现出如当初地球般美丽的风光、清新的大气和丰富的资源。但火星上的生物——火星人不欢迎来自地球的人类，地球人与火星人无法和平相处，但焦急的人类已经没有退路，为了生存，只得与火星人展开战争。

人类战士

第一关　红色着陆点(Red Landing)

此关任务是打到导航塔(Beacon)，并援救殖民基地，长官不能受伤。我方部队落脚在左下方的一个导航点，周围很空旷。这时火星人悄悄地围了上来，开始发动攻击。击退后来到第二个导航点，航标灯开始闪亮，太空船又运来几个步兵。再折向左上角导航点，又得到一批援军。往左，消灭一批敌人，再往右，打退右上角上正在攻击我军基地的敌军。

第二关　最初的根据地(Base Camp Alpha)

人类联军的将军说，最近 Windows 星球建立了一个基地，据可靠情报说，火星人打算破坏这个基地，因此，此次任务是前往这个基地，做好基地防御，直到有新的指挥官来接替。接到命令到达基地后，将采矿车移到右侧矿坑处，矿车将变形成为采矿井架。将基地左侧环形山中的三个天线间的步兵移到山口，再把基地旁的步兵移过去汇合。过一会儿敌人的太空船会在那里空投士兵。

当钱足够了，修建一个 SCI-PAD，这时武器菜单上会增加地雷选项。另外在"2"栏中可以进化武器和士兵。迅速生产地雷，并在基地下方布雷。接下来，修建 ROBO-FTR，生产重装机兵。用这些重装机兵对付敌人普通步兵则绰绰有余。矿石采完后，迅速地侦察出在右上角的第二个矿坑，将采矿车移过去，继续增长金钱。左上角还有第三个矿坑。

这时，敌军强力部队一窝蜂从基地下方冲上来，但被预先埋设的地雷阵炸翻。敌人这次进攻后，仅剩下南方矿坑周围的几个小兵，这时出动兵力消灭那几个小兵，则增援部队到达，本关胜利。

第三关　救援同盟军(Allied Intervention)

同盟军发现一处丰富的矿藏，敌人也前来进攻。这次派到这个矿坑协助友军作战。

这一关我军左侧是盟军，在保卫自己基地的同时，还必须保证盟军的基地也完好无损。战斗打响后，要大量生产地雷，并在两个基地周围布雷。可将地雷布过桥，而在基地左侧则地雷密布。以后敌人将不断地从那个方向来偷袭。这些盟军虽然需要你去保护，但他们却不但不给你一分钱，而且还要与你抢金矿。在基地有一定防御能力时，要修建 ROBO-FTR，生产一批重装机兵。

基地左侧的那个矿快被采完时，要赶紧过河向右，可找到一个矿点。最好在行动时带上一部矿车，以免这个矿点被盟军抢走。ROBO-FTR 升级后，就能生产大炮了，生产大炮虽然需要用生产两个地雷的钱，但地雷只能炸三次，而大炮的火力无限，还可对付空中目标。今后在基地周围主要布署大炮作为防御用。

初步的作战经验说明，要有优势兵力才能进攻，如果只派少数兵员，则是往虎口里送羊，有去无返。另外，游戏中的火星人不受"诱敌深入"战术的当。

开始大量生产重装机兵、步兵和大炮。然后过河往右上通过山口，进入战区中部，夺取那里的 3 个矿坑，这样会有足够的钱生产大量部队。在新建的矿井附近配备了几门大炮，以对付从地面和空中来偷袭矿坑的敌人。这一战役，敌人的基地在左上角，此役不需要消灭全部敌人，只要将敌人的主基地摧毁就可过关。

第四关　岛屿突袭战(Island Assault)

此次任务是找回友军在亚路森(Allusion)岛走失的指挥官。战役一开始，处于一个被河流分割成许多岛屿的地方。先在基地左侧矿井竖起井架，然后又探得基地右边也有个矿坑。在基地正前方、斜左方和斜右方，都是通往他处的"战略通道"，在这几个地方安放一些大炮，在井架旁布署几个步兵，对付从空中来轰炸井架的火星人。建筑物升级后，能生产侦察机和自行火炮。重装机兵近战能力很强，自行火炮可以攻击远程目标，步兵可以防御空袭。因此，由这 3 支人马组建的三军联合部队，应当是进攻战的主力。

在战区的各个交通要道，敌人都布署了大炮，为了不浪费兵力，应避免多路出击。因此，需要找到一条最佳的进攻路线，可从基地右侧道路出去登上另一岛屿，找到两个矿坑，部队就选定这条路为今后的进攻路线。

那个迷路的指挥官在地图左边的岛上，派架飞机将他接回来就行了。

第五关　最黑暗的时刻(Darkest Hour)

为了让同盟军相信我军的实力，此次任务是帮助友军摧毁火星人的基地。先用大炮封锁正北方向的道路，防御偷袭之敌。然后组织兵力抢占基地左侧出口外的一个矿坑。在保护好基地内、外的两个矿坑的同时，大量生产部队。当资源耗尽时，部队数量也差不多了。进攻部队开始在基地左侧出口外的那个矿坑处集结，火星人的基地在正北面。摧毁它后从那里往西，登上一个狭长的岛屿。沿长岛往下，找到一个人类部队(此部队在火星人基地被摧毁后开始叛变)基地，将其摧毁后来到左下角，找到"黄金"遗迹，胜利完成任务。

也可以在做好基地防御后，先生产一架侦察机，将进军路线侦察出来，接着生产一支由步兵和重装机兵组成的部队，尽量避开敌人重兵把守的基地，同时少与敌人纠缠，直接到战区左下角找到遗迹。这样可轻松过关。

第六关　古老的传统(Ancient Legacy)

据可靠情报，火星人抓住了一批人类步兵战士，准备进行洗脑，以同化成火星人的部队。因此，上级命令前往火星人的一个秘密基地，将被俘的人类战士救出。

可率领一支突击队，来到秘密基地中，打死一个卫兵后，转向右方，解救出一个死胡同中关押的7个步兵(要尽量避免他们伤亡，后面还要他们打仗)。继续往右走，又找到2个关押步兵的死胡同。在第三个"死胡同"中解救出步兵后，回来到交叉路口往下。到丁字路口往左走，走到底沿墙往下，消灭几个火星人后走到底转右。在途中消灭了敌人一支强力部队，来到右侧转弯处往上走，又在一处房间里解救一批步兵。出房间后往北、往东、往南、往西，终于到达太空站，一艘太空船及时赶到。

第七关　复仇(Retribation)

此次任务是率领部队进入本托克(Bentok)山脉，帮助友军守住基地，摧毁火星人的两个基地。这又是一个黑暗大地，在这个大地上，有我军与盟军基地各一个。我军修建了雷达站(Research-bar)，新发现的矿坑很容易地在地图标记出来。敌军基地在左上角和右下角。右下角的敌军基地在一道山梁后面的山坳里，地势险要，易守难攻。当然，总的作战方针还是集中优势兵力，各个击破。先率军攻下地势不怎么险要的左上角火星人基地，然后在各个新发现的矿坑上架起井架，加速军力生产。然后集中力量打一战，最终取得胜利。

第八关　被破坏的阵地(Shattlened Front)

友军的基地被火星人摧毁了，此次任务是找到散落在各地的战士，并摧毁火星人的基地。开始时，我军除主基地外的两处早期废弃的基地正受攻击，可以不去管它，应先迅速找到我方失去联系的人员。如不及时找到，任务宣告失败。

我军的侦察机这时能升级成能投弹的攻击机，可以生产几架前往基地左边进行侦察，并探出那些被打散的士兵。战役开始时上级给了几架医疗飞机(Medi-Craft)，后来建筑物升级后也能生产这种飞机。这种飞机能对其他飞机和建筑物进行修理，如果基地被偷袭的敌人

攻击起火，可用这种飞机进行修理，在基地上空维持几架这种飞机，就可对基地起到一定的保护作用。

火星人的基地在左下角和左上角，可先摧毁离得较近的左下角敌人基地，然后再摧毁左上角的基地。

第九关　斩草除根(Extermination)

火星人为了使部队在战斗行动中有充分的补给，在战区的许多地方饲养着一种叫 Incubar 的海绵状可食生物，必须找到并消灭它们(共 12 个)，以切断敌人的生命线。在战区右上角和右下角各有一个敌人的基地，也须将它们摧毁。这一地区的矿坑还是比较多，在搜索海绵生物的同时，也能找到不少矿坑。

第十关　沉默的冲击(Silent Strike)

这场战役在建筑物及兵种升级后，可制造出特种兵(S. A. R. G. E.)。这些特种兵的生命力强，对空能打飞机，对地既能远程攻击，又能近程杀敌。多多生产特种兵，虽然花钱多，但能以一当十，有这种兵种，不怕过不了关。

此关敌基地在右下角。

第十一关　战利品(The Prize)

据可靠情报，火星人又捕获了一批人类步兵，关押在一个秘密地下基地中，还是像上次一样，准备洗脑同化。此次任务要率领一支突击队到火星人基地进行突击。在路口左转，到另一路口转身往北直走，在路的尽头有一道门，进到屋子里救出所有在押的步兵。出监狱后找路往迷宫左上角方向前进。据情报表明，在右下角有敌人重兵防守，因此不要去那里。在突击队行军途中，遇到敌人后，点击行动菜单中的五角星可以激励部队士气，被激励的士兵头上都冒出了五角星，并战斗力大增。在迷宫左上角，找到太空站，从那里登上上级派来接应的太空船。

第十二关　血染峡谷(Blood Canyon)

此关的任务是阻止火星的议员进入他们的基地，并摧毁敌基地。这是在一个矿坑特别多的地方，便于我军生产大量的特种兵。火星的议员会出现在最下方和左边两处，如果让他到达敌基地，就舒服大量敌军空降到我方基地。因此可派 2 支部队守好下方和左上方。在战区右上角和右边线的中间偏下的地方各有一个火星人的基地，摧毁这些基地就可过关。

第十三关　最后的决战(Last Front)

此关的任务就是摧毁火星人基地，不把火星人消灭，就不能控制火星。开始时可派指挥官向右下的中间岛搜索，在中间岛与敌大陆相连的通道处驻守。在天黑前迅速升级造出几门火炮相助，然后指挥官回基地驻防。再造几门火炮，驻守基地下方与敌相要道。加紧开采我方的 6 处矿坑。生产数个特种兵，带几门重炮解决下方之敌，然后与后续部队挥师向右，攻破敌右下方的基地，这里还有些矿坑。然后攻击右上方的敌基地。

第十四关　最后的发现(Ultimate Discover)

此关的任务是找到古老的神秘武器。向右下方走至右下角一秘密武器存放库，不发一枪一弹即可过关。如果走错地方，就会火星人包围。

第十五关　最美好的时刻(Finest Hour)

我方已经接近火星人最后的据点，摧毁这个据点，火星就在我方的控制之下了。我方此关只有一个矿坑，于右边出口处布上一些火炮，左方可少些。然后升级火炮，制造大批维修飞机，将秘密武器修好。用这种强大的秘密武器带上一些维修机器出发攻击敌人。先打右上角，再攻右下角，最后攻左上方，即可顺利过关。

火星人终于被消灭了，火星终于属于人类，这时神秘武器突然发出一道蓝色的光柱，腾空而起，飞向遥远的地球，沉入海底，进入了地心。这是什么东西，对地球会有什么影响呢？无人能解。

格雷人战役

勒布雷斯的T战船用了近五百年的时间来寻找适合居住的星系，结果他们发现太阳系中第三颗蓝色行星可能适合殖民，船队于1947年到达。虽然在新墨西哥沙漠某处失去了一名研究员，但他们对人类进行的医学及技术研究的工作一直未被人类发现。研究表明，人类过量开采自然资源，对生态环境不断破坏，这个星球已不适合于殖民。而此时发现火星不仅可以居住，而且资源足够，未被破坏，而且人类已经在上面发掘出高能量的Petra-7物质，用来改造这个星球。现在是2137年，火星人已经被地球人改造成生机勃勃的星球，也是格雷人进军的时候了。

第一关　首次到达(First Strike)

由于人类的呼吸系统很弱，他们在火星上建造了空气圈，委员会认为这是他们的薄弱环节，此次任务就是摧毁人类的空气圈。此役只要把看到的敌人和绿乎乎的东西消灭掉就可过关。

第二关　冲突(Interference)

委员会决定摧毁人类在火星上的通讯卫星设施。人类的通讯设施有两座，位于左下方及右方，各有一个炮塔和敌军把守。开始时可先抢夺中部和左中部的两处矿场，消灭右方的人类通讯站，最后组织大量镰刀怪强攻左下山环里的通讯站。

第三关　泄露的古代遗产(Legacy Rerealed)

有支人类部队正在搜索藏在古代文明中的秘密武器，此次任务要求赶在他们前面找到遗迹，保护好遗迹，并摧毁人类基地。古代遗迹位于我方基地右下方，敌人的基地在正上方。先派出一支部队去遗迹，过一会儿敌人会从遗迹上方的路口进攻，所以要在那里多设几座炮台，守住路口。在我方基地的上方有两个矿点，左边还有一条路，在敌人主力攻击右边遗迹时，派大部队从左边进攻敌人的基地。

第四关　突破(Operation：Break Through)

人类在这个地区有个Petra-7能源贮存站。要求找到这个能源站，并摧毁敌军的基地。此役我方的基地处于右上角，两条出路均有敌方炮台挡住。你的指挥官被空降到基地下方的一个岛上，开始可派一支飞鸟由基地向地图左上角飞去，可找到人类的能源站，得到约1万的资金，然后迅速升级基地，造出Atril，炸掉敌人守在路口的炮台，然后进攻处于左下角的敌军。

第五关　好运降临(Roswell Revisited)

要求找到并绑架敌军指挥官，了解人类手中的秘密。此役要一路快跑，不要和敌军纠

缠。路上会发现一些蓝色闪亮的能源存贮站，占领后会有运输机空投部队相助。可沿地图右边走，然后有机会时往中部移动，冲到中央人类司令官处就可过关。

第六关　傀儡主人(Pappet Master)

委员会对人类司令官替克(Tick)的大脑做了分析，了解了敌军的动向，其中有一些有关秘密武器的信息。利用这些情报，此役要求摧毁敌人的大本营。我方基地处于左上角，敌方的基地位于最右侧的中部。开始时，我方指挥官降落在最下方，干掉附近的人类小兵，带走3件秘密武器，立即返回基地。由于基地周围有足够多的防御设施，因此不用在基地里困守。在基地左下方(地点随机出现)有小股敌人守着一座金矿，可指挥机动部队占领金矿，然后向敌人的基地发动进攻，这时可使用秘密武器(每件武器只能使用一次)，敌军就会自相残杀起来。

第七关　内战(Civil War)

替克指挥官帮我们挑起人类军队的内部冲突，给我军全歼敌人创造了极好的机会。此役的任务是摧毁人类的基地。我军在一座小岛上，有两条路通往外界，左边桥相连的是另一座孤岛，上面没有敌人，不必派兵把守。下方的路要多布置炮台和地雷。敌人的基地有3处，右上角替克的部队(蓝色)已为我方所控制，可牵制右下方的部队(浅蓝色)。我军应尽快消灭离得最近的处于左中部的敌军(红色)。同时，派一支部队去占领右侧的矿点，再攻击右下部的敌军(浅蓝色)。最后将替克的基地也摧毁。

第八关　尖叫者(The Screamer)

替克在上次战役中逃走了，此次任务是找到他，发掘最后的秘密，并摧毁人类的基地。开始时我军的指挥官向北走即可找到人类指挥官替克，跟着他一直走到我军基地的下方，指挥空降部队将他消灭，然后尽快回到位于中部的我方基地。待我军基地发展起来后，组织大部队消灭下方的敌军，再摧毁右上方的人类基地。

第九关　被埋葬的财宝(BuriedTreasure)

我方已经确定了古代遗迹的位置，委员会认为格尔(Gorre)对完成此次任务会有很大的帮助，因此此次任务要会合他们，找到有古代遗迹的房间。开始，先向上与另一支小队会合，向右经过两个路口，与第二支小队会合，将停在右上角的格尔拉过来。在他们的帮助下，要消灭敌人就容易多了。此后全体部队向右下方移动，找到隐藏有古代知识的秘室。指挥官进入密室前，要先在密室左方的路口摆好阵势。指挥官进入密室后，我军顶住敌人的疯狂进攻，因此将格尔布置在第一道防线后，向敌人施放病毒。指挥官可从北门安全撤离。

第十关　动物本能(Animal Instinct)

此役要求扩大战果，摧毁敌人的基地。一开始就有大批人类部队猛攻位于中部的我方基地，这个基地显然是保不住了。此时指挥官被空降在右下角，走到右边拿取资金，开始开发建设。守好基地左方及上方两个出口，尽量控制2个以上的矿点，并派部队去探察上方的地形。最后向左上角的敌军基地发动反攻。

第十一关　蜘蛛峡谷(Spider Canyon)

敌人差一点摧毁了我军的基地，趁着敌人进攻的间隙，我方迅速整顿，发起反攻。此次任务要找到特种人，用它偷取人类矿产，摧毁敌军基地。我军开始只有800资金，因此当指

挥官在右下角空降后，先用两只飞鸟找到左上方很远处的一个小岛上的特种人，让他们去偷取敌人的资源，然后展开建设。敌人的基地在左下方，因此要派重兵守住我军基地左下方的通道。

第十二关　胜者为王(Then There Was One)

此役任务仍然是摧毁人类基地。这两座敌基地分别位于右上角(蓝色)和右下角(红色)，在我军基地右方有座小桥，易守难攻。上方的狭窄路口和下方的河道也容易设防，左部地区矿产丰富。因此可先对右下方之敌采取守势，集中兵力进攻右上方之敌。

第十三关　地球的阻挠(Earth Interrents)

我军的节节胜利，使人类不得不更加重视。此役仍是摧毁敌军基地。我军位于右下方，左下方和右上方有两座敌军基地，可在左方、左上方和上方的路口设防，先攻右上方的敌军，这样可控制住更多的矿场，然后再进攻左下方的基地。

第十四关　答案(The Answer)

委员会得到可靠情报，发现藏在地下的神秘武器，这是我方最终胜利的保证。此役的任务是找到这件神秘武器。此役也是无需打仗的关卡，出门向右，发现一条很窄的通道，沿着它向下再往左，就可找到秘密武器过关。

第十五关　最后的清除(Final Evacuation)

摧毁人类最后的基地。敌方的3个基地分别处于右上、中上和左中部，开始先顶住敌人的进攻，之后我方的超级秘密武器 Portacts 就会飞来支援，只需派出三、四个维修工程师和它出去攻击敌人的基地即可。

经过奋战，终于赶走了人类，格雷人将在火星上建立自己的家园，这时超级秘密武器 Portacts 发出耀眼光芒，飞往地球，在地球上空产生一个巨大的黑洞，从洞中飞出许多飞船飞向地球，地球会发什么事呢？无人能解。

皇　　帝

一、游戏简介

这款游戏是由金藏公司推出的集养成类和战略类游戏于一身的游戏。

二、完全攻略

进入游戏已是皇袍加身，坐在金銮殿上，文武百官分列两旁，这时便可发布圣旨，安排天下大事。

修身

游戏开始时，皇上发号施令没几下，便突然休克昏倒。这是游戏中遇到的第一问题——体力太差。在此游戏中，解决体力太差的办法并不是到练武场习武，而是去郊外打猎。每打一次猎，都可增加10多点体力值。打猎过程中，要注意尽量多打虎、豹一类的猛兽，这样体力值增加得更多一些。而只打一些老鼠、兔子类的小动物，作用将不是很大。当体力值达到500百点时，将被称为“铁人皇帝”，誉为“古今天下第一人”，有“万夫不挡之勇”云云。

皇帝的个人休养有4个要素。包括智力、武力、杂艺和魅力。4个要素中最关键的是智力。当皇帝的智力超过100点时，在吏部的科举考试中，将会钻出一大批古代名人、圣人、名相和名将，如孔子、老子、诸葛亮、苏轼、岳飞、狄青等。真可谓"人才济济"……等到一定阶段，文武百官、刺史、将军都可由这些名人担当。而且朝廷内还有一些名人作为散官赋闲。

当然，并不是只搞魅力一项，最好是每样都去修练，如果每项修养都达到200点以上，将得到良好的评定。而且有些能力很强的名人，必须在皇上4个修养要素都在100点以上时才会出现（如诸葛亮、岳飞等）。

皇帝的寿命进入游戏时，寿命值为2000点左右。而一年至少消耗120点寿命值。这就是说，皇帝在位的时间不会超过20年。如果不注意自己的身体保养的话，很快就会死去，成为一个名副其实的"短命皇帝"。要使皇上有很好的身体状况，主要有两点：健康、快乐。

健康值靠打猎恢复。每打一次猎可提升20个点数的健康值。快乐值可到后宫休息恢复（绝无黄色镜头）。另外，嫔妃生下皇子，将使快乐值恢复满。

要注意，有三种情况可使皇帝折寿：其一，体力过分消耗而昏倒。其二，健康值太低而病倒。其三，被太监强迫参加娱乐活动。所以，必须随时注意身体情况，并做相应的恢复活动，以免折寿。

如果想增加寿命，唯一办法是到丹房去炼"不死金丹"。而"不死金丹"的配方只有一个，所用药物有冰山雪莲、冷凝不化冰、千年人参王、透光灵芝、神僧舍利子、龙脑香、鲸王脂和炽火蛙等8种药材。有许多玩家，煞费苦心地炼制"不死金丹"，可惜炼出的丹药，一服就死。有些玩家将炼出的丹药先让太监试用，结果不少太监因此丧命。于是，许多人都说千万别去炼丹。其实炼"不死金丹"，必须从上述8种药材中各取一种配合炼制。这8种药材缺一不可，缺了一种，炼出的都是毒药。在备齐8种药材后，每次可炼出两颗金丹。每颗金丹可增加寿命值55点。

治家

家庭和睦对游戏本身来说不算太重要。但是，如果想在游戏结束时，有个更好的评价，最好还是不要忽略它。在这方面，可在每次下朝后去拜见一下太后，召见一下子女——联络联络感情。

治国、平天下

刚进入游戏时，面临的头等大事，是东突厥对我国的虎视眈眈。解决东突厥的办法有两个：其一，通过外交向其上贡一些金钱，增加友好度。使东突厥不来进攻。其二，集全国之军力，一鼓作气地荡平东突厥。在彻底清除这"心腹之患"后，或是占领它、或是迫使其签下保护条约。除了东突厥外，余下周边邻国的国力都不很强，大可弃之不顾。

在去掉外患之后，就该治理国政了。治国首先要办的事，是整顿吏制。这可以从两方面着手：其一，大举科举，以选天下之英才。其二，肃贪，也就是把清廉值低的官吏免职。清廉值在60以下的官吏，除中央官吏外，一年内必定造反作乱；清廉值在70以下的官吏，将使民不聊生。所以，要在两年之内把这些贪官撤换掉。不过文官、武将是有区别的，武将的标准可略低一些。另外，要将刑部的调查经费加满，以保证刑部的调查能力。

其次是降低赋税，休生养民。当然，降幅也不必太大，应保证国家最低运行费用。

第三是进行国家建设。先修寺庙、衙门，以增加治安值和安全值。再修义仓，增加百姓人口。最后修城墙来增加防御值。由于初期国力不强，所以不可能供养太多民夫。因此，初期进行建设时应少上项目，一般搞四项建设就够了，且每项建设投入的民夫数量应该满员。在建设项目上，不要“广种薄收”，而要集中力量搞重点建设。如果一次上很多项目，而民夫数量有限，将使工期延长。

随着国力的增长，有一些建筑可直接影响到游戏最后的评价，这些建筑是：

五大书院：书院能促进全国教育的普及、提升大臣们的素质。这五大书院包括石鼓书院、白鹿书院、岳麓书院、应天书院、嵩阳书院。

洛口仓：这是占地百亩的大谷仓，能增加全国的积粮值。

东厂：这是著名的稽查单位（一种特务机构），能使衙门的效率提高、全国治安有保障。

大佛寺：这是民间的信仰中心，有了它，全国百姓的安定感会增加。

大运河：沟通黄河、淮河和长江的人工河道，它使运输更加便捷，能增加全国的营运值。

竞技场：这种大型的比赛场地能推广全国百姓的运动精神，增加体能值。

万里长城：绵延万里的长城是抵御外族入侵、骚扰的最佳防御工程，能增加全国的防御力。

寝陵：这是为自己修的墓地，是死后的归宿。

军队

虽说为了不增加财政负担，中央军的数目保持在500左右就行了，但应有足够的军械储备。中央军在进行必要训练的同时，应随时检查京城的治安，以保证皇帝的安全。如果地方官吏的能力较好，可以委任其自治。

经过多年经营后，国力将大幅上升，老百姓的生活将有一定的提高（百姓的生活标准依次为：贫穷、尚可、小康、富裕、极富），这时，国库将逐步充实。

由于国力开始强大，可相应地采购一些军械储备，并对一些国家进行外交胁迫，使其签订保护条约。这样，不仅每年可让一些国家上贡资金，更重要的是炼制“不死金丹”的药材只能靠这些被保护国进贡得来。

要与它国签订保护条约可以分三个步骤进行：第一步，与其签订互不侵犯条约。第二步，与其签订防御同盟条约。第三步，最后签订保护条约。

扩张

在国内已经治理得差不多时，就可以对邻国进行扩张战略。在准备进攻一个国家时，可先向其要钱，直到该国不愿支付为止，再向其发动进攻。这样可把战争的消耗降至最小。

攻下某一国时，最好治理一段时间再进攻下一个国家，如果连续不断地攻占许多国家，将遭致全体邻国的反感而结成盟军来对抗，这会使统一天下的步伐减慢。

战争中有3种兵种：步兵、枪兵和骑兵。它们之间的关系是：步兵克枪兵；枪兵克骑兵；骑兵克步兵。3种兵种中以步兵的综合能力为最强，骑兵除了移动值高一点外，作战能力并不太强，加上骑兵所需装备费用特别高，还是不宜使用。

经过一番艰苦奋斗，终于天下一统，皇帝此时被称为“天可汗”和“天王皇帝”，成为古今中外第一人。但游戏并没有完，还得继续治理天下，直至寿终正寝才行。

皇上驾崩之后，游戏将给出综合的评定，这是一篇很长的悼词，叙述皇上伟大的一生。

三、游戏心得

1. 重复下达同一指令

下达任意一条命令，如“加强训练”，然后存档，再读取这个存档进度，还可以再下达一次“加强训练”指令。别的指令也可以这样进行。

2. 参数地址

修改存盘文件 KING? .SAV(这里？为存盘进度)，参数地址如下(注意这些值不要改得太大，否则易死机)：

中央士兵数：SECT 0029，DISP 0158－0159

中央士兵训练值：SECT 0029，DISP 0304

金钱数：SECT 0000，DISP 0072－0074

皇　　后

一、游戏简介

这是天堂鸟公司推出的一个有新意的新型养成类游戏。游戏容量 55MB，可在 DOS 和 Win 95 平台下运行。本游戏的操作方式完全用鼠标控制，简单快捷。友好的全中文界面，诙谐的对话，让玩家在轻松愉快中抚养着“女儿”长大。游戏的画面(640×480×256 色)制作得很有水准，人物造型生动活泼，各种人物的服饰随季节的改变而变化，景观细致入微，色彩绚丽而淡雅，生动地再现了盛唐时代的风土人情。声效、音效也做得较好，几十首伴乐采用 CD 音源，与环境相融相衬，有身临其境的感觉。

二、完全攻略

话说隋朝末年，因隋炀帝纵情玩乐，朝纲腐败，民不聊生。太原李渊起兵，在统一全国后建立了唐朝。次子李世民因功高而受到太子的嫉妒，为了自保，李世民发动了玄武门之变，杀死了建成和元吉，登上了皇帝的宝座。事后，李世民听从魏徵的建议，赦免了与李建成关联的族人。太子妃闻李建成遇难的消息便自尽东宫，仅留下一稚龄少女。李世民对此心里有愧，决定好好抚养这个女孩，但又不便留在宫中照顾，因此托付给一个从商的挚友代为抚养，并吩咐他在 12 年后带回长安城。玩家扮演这位商人，要在女孩 12 至 18 岁间，用各种方法把她抚养成具有皇后资质的女性。

进入游戏后，替她定下出生年月和姓名，就开始了养女过程。女儿的能力有 15 项：体力、臂力、智力、魅力、气质、信仰、道德、感受、自信、自怜、创意、勇气、罪恶、疲劳、声望，还有与她的亲子关系(如果亲子关系的值很小的话，她会经常离家出走一个月)。以上这些因素的发展可以导致多达 50 个结局，也就是说，她长大后会有 50 种身分，如女暴君、尼姑、书画家等等，这样提高了游戏的耐玩度。

游戏中一个月分为上、中、下三旬，只需安排她做 3 件事(有的月份因有节日只有两旬可用)，如安排她工作、课程、休假、外出修行。另外，在节日里，可以带她参加全国性的比赛，如

书法、武术、烹饪等，如果在比赛中拿到冠军，不仅可以得到5000金，还可以提高声望值。

每年的一月份，李世民会给你一年的抚养费1000元。但是她的学习费用每门课都要四、五百元，一个月学下来，抚养费就已所剩无几，因此要去勤工俭学，自己为自己挣来学习费用。一开始只有6种工作，报酬最高为每天50元，随着年龄的增大，可做的工作陆续增加，最多可有15种：如帮忙家务、保姆、客栈、牧场、菜市场等等，当然日薪也会增加不少。参加工作不仅能赚钱，而且不同的工作还可以提高女儿的不同能力值：譬如想提高她的臂力与体力，可安排她去牧场工作。因此，在工作的时候一定要深思熟虑（缺钱时除外）。

游戏中共有书画、撒艺、诗艺、剑法、军法、拳法等15门课程。每一门课程学到一定阶段后老师会自动提醒她参加下一阶段的学习。每一门课程分为入门、初级、中级、上级、专业等级别，费用也相应提高，分别要用大概四至八旬学习才可阶段毕业。所以应有目的地让她学习一些课程，宁缺勿滥。

在玩游戏时要注意她的疲劳度，如果疲劳度数值较大，她工作和学习时的表现会很差，这样会挣不到钱（白干活）或者学不到技艺（学费白交），而且疲劳到极点她还会病倒，又要花钱带她看病。因此在适当的时候要安排女儿休假，以减低疲劳程度。休假共有6种：上山郊游、海边嬉水、上街闲逛、到日本、韩国、泰国旅游，前3种花费少，但疲劳度的数值减少不多，后3种要花费1500元，也能减少较多的疲劳度。

全年举行3次全国大赛：元月上旬的新年书法大赛、六月上旬的端午比武大赛和九月中旬的中秋烹饪大赛，参加并得冠军可得奖品（书画、秦皇剑、北京烤鸭）及大增声望（50至150）、金钱。但不参加比赛只参加祭典亦可令感受、创意+10且疲劳减半，如果对自己实力估计不足可选此项。

如果女儿厌倦了工作、学习，可让她出外修行。可去的地方为沙漠、树林、山林3个地区。在修行中可通过杀妖救人等经历提高能力，并得到宝物。但是外面的怪物相当厉害，水平不高时最好还是待在家里苦练绝技，否则外出遇到妖怪时只好装死逃走，这样会大幅度减少她的勇气和自信值。修行时可遇到下列一些事件：

在沙漠区，可在东北角石堆得到聚血石，南方石阵中可得封魔等。在东方仙人掌附近遇上恶汉向她挑战，如胜之可使自信和勇气+50。在沙漠区巨柱附近遇上忧郁女孩，求女儿帮她找未婚夫，其后在东面绿州处打败4个大盗，可得女孩未婚夫遗下的玉佩碎片。第二次进沙漠区在巨柱又遇到那位女孩，女孩得到信物成佛而去，此举可使女儿的道德、感受+100，自怜降至0。如遇上4位大盗时选择加入其行列，则道德-100，罪恶+100。

在森林区可在南方路边得七里香一包，东南角得到缎羽织。在中央树林空地可遇关公，赠以龙泉剑。在天地棋局遇上胖瘦二仙，如女儿有高丽人参，则两位仙人可让女儿的金钱加倍，并以仙桃换人参。以后再来每次都可换。在北方树林中巨柱附近有一被困的蘑菇族人求救，连续击败东面两处食人妖后回去可救之，按照他的指点到东北角蘑菇村，可获赠神仙酒一瓶。若自己不饮而到沙漠区西北石堆附近可遇上一位醉老头，将酒送他就可使能力+100，道德+50。在西南小湖遇上湖中女神，取去某物后气质+50。

在山林区，可在迷宫西南角得到将军盔。迷宫南边得到护身符。西南方遇上狐狸精，魅力+50，道德-10。在森林区东南角捡到缎羽织，到山林区东北角山洞还给仙女，可使道德

+100。过迷宫后可遇如来佛，每项指数增加10%。如果持有芭蕉扇，可到东南角去，向铁扇公主夺回扇子，还以麒麟果。

有钱的时候，可以带她去逛街。魅力高的话在街上会遇到年轻男子钟金龙请客吃饭，还有可能遇到奇怪大叔（自怜+50，魅力-50）。街上有武器店、服饰店、杂货店、诊所、寺院。在武器店可以买到武器和防具。在服饰店买6种少数民族服装，如苗族、满族等等，杂货店从神符、饰物到草药、北京烤鸭等各种道具一有尽有。想降低她的罪恶值要经常去寺院烧烧香。

另外，每个月她还可以进皇宫见识一次，在皇宫内可能遇到李世民等人物，和他们交谈有可能提高她的某些能力，也可能降低她的某些能力。例如见到李世民可使声望和自信+10；遇皇后可使气质、感受、魅力+10；遇宰相可使智力、声望+10；遇大臣可使智力、自信+10；遇将军可使感受、自信+15；遇侍女可使感受、魅力+10；遇宦官可使感受、自怜+10、信仰-10；遇高僧可使道德、信仰+10，罪恶-10；遇太子可增加关系。

在游戏中，当女儿的某些能力达到一定数值时，各种神仙鬼怪就会出现，有如来佛、关公、鬼魂等等，他们也能提高或降低她的某些能力。例如感受高时会遇上百年难遇的外星人，可使气质+50。

名声大振后，会招来挑战者，击败挑战者可使声望+10。而安排假期每次可增加亲子关系10点。

三、游戏心得

1．属性修改

修改文件Save.JVN，各属性地址如下：

金钱：SECT 0000的DISP 0000－0003。最大值为9999999(7F 96 98)。

属性：SECT 0001的DISP 0208至0225：分别为体力、臂力、智力、魅力、气质、信仰、道德、感受、疲劳、自信、自怜、创意、勇气、罪恶和声望。

亲子关系：SECT 0000的DISP 0120至0121。

以上数值除疲劳、自怜、罪恶可改为0外，其他属性最大值为999(E7 03)。

2．物品修改

物品的地址为SECT 0000的DISP 0004至0111，共54件物品，分为三类：服装类从C900到CE00，武器类从6500到6E00，道具类从2D01到5001。其中较特殊的的物品有：

仙桃(4301)：智力+50、道德+30；

龙珠酒(4401)：体力+30，臂力+50，自负+15；

缎羽织(4501)：魅力+30，气质+50；

翠玉首饰(4701)：魅力+100，自负+30，自怜+20；

钻石项链(4801)：魅力+200，自信+100，道德-100；

芭蕉扇(4001)：战斗中吹走对手；

凤凰蛋(4A01)：臂力+80，智力+30，自信+30；

天山雪莲(4B01)：体力+100，臂力+100；

奇特矿石(4C01)：创意+20，感受+10；

照妖镜(4D01)：战斗中使用可使对手体力减半；
神仙酒(4E01)：自信+100，道德+100，气质-50；
麒麟果(4F01)：智力+80，勇气+30；
聚血石(5001)：魅力+100，气质+100，道德-100；
秦皇剑(6B00)：攻+200；
龙泉剑(6D00)：攻+300；
金锁甲(6C00)：防+120；
黄金盔(6E00)：防+220。

极道枭雄Ⅱ

Syndicate Wars

一、游戏简介



又译《辛迪加战争》、《暴力辛迪加》，是牛蛙公司1996年下半年推出的游戏。它是《极道枭雄》的续作。游戏采用了全新的3D引擎，所有场景物体均使用三维贴图制作；且视角可以旋转，并增加了透视功能，可以看见建筑物内部。游戏比《极道枭雄Ⅰ》增加了15种以上的新武器，并有飞车、管道和单轨列车等现代化交通工具，而且支持8人联线作战。同时，游

戏的人工智能(AI)也大大提升，敌人会迅速跑动躲避攻击；我方代理人也不会像Ⅰ代那样到处乱撞了。原来属于固定场景的大部分建筑物都可被摧毁(这一点的真实度超过所有同类游戏)，当建筑物伴随着震天的巨响、刺目的闪光轰然崩塌时，声光的配合效果实在令人震撼！

游戏的操作界面十分友好。游戏仍然设置了5种语言可供选择(仍然没有中文)。游戏的操作按键大部分可以自行设置。游戏分辨率最高可以达到640×480，如果机子速度不够快，也可采用320×200的分辨率。

二、游戏用键

鼠标左键

单击一下目的地：走到定点；

双击目的地：跑到定点；

单击武器能量栏位：盾牌升起和降下；

单击特务号码：选择领队特务；

单击特务号码：让某一队员跟着领队特务；

单击武器图标：武器选择；

拖拽心理状态栏位：改变特务心理状态；

点击医药箱按钮：使用医药箱；

点击热影像按钮：热影像。

鼠标右键

单击目标：发射武器；

按住右键不放：连续发射武器；

单击队员号码：定位队员；

队伍选择：选择全部队员；

点击武器图标：队伍的武器选择；

拖拽心理状态栏位：改变全部特务心理状态；

点击热影像按钮：热影像。

键盘命令

\：队员全选；

1、2、3、4：单个队员控制；

Alt + D：自杀；

PgDn：逆时针旋转；

Del：顺时针旋转；

Ins：视觉向上；

PgUp：视觉向下；

Z：丢下武器；

D：自我毁灭；

P：暂停；

R:重打本关。

补充功能键

B按住不放:所有可炸毁的建筑可暂时消隐,这在高楼林立、目标不好定位的情况下极其有用。

三、游戏的特点

游戏的任务

游戏任务主要是刺杀(assisnate)、说服(persuade)、窃取资料(steal)、破坏(destroy)等几种基本类型。

雷达

画面左下角的雷达表示:

红点:辛迪加成员、汽车、刺杀对象和固定火力点。

白点:教会成员、机械蜘蛛。

绿点:流氓。信奉魔鬼撒旦的邪教成员。

蓝点:警察。

灰点:市民。在说服某些较强硬的目标时很有用。

粉点:自卫队员。大部分时候,他们都是很不友好的。

棕点:科学家。如果发现,要尽量说服。

亮黄点:被说服成功人。

极细小的灰点:武器。

极细小的黄点:公文夹(钱或资料)。

红色雷达波:刺杀对象或集合地点。

绿色雷达波:表示要说服的对象。

白色雷达波:要拿取的物品。

在地图中,己方队员用相应颜色的圆环表示。

开发

游戏中的开发是至关重要的,新武器和强力护甲全都要靠开发来完成。如果安排得体的话,很早就能用上强大的武器,装备上更好的护甲。

开发的速度与给定的资金、负责开发的科学家的数目成正比。而要增加可研制武器的种类,就要在战斗中抢夺敌人的新装备或者新的武器资料。要想增加科学家的数目,就只能在战斗中说服敌人的科学家,或者说服第三方科学家。

护甲的开发应放在主要的位置,然后再进行武器的开发、消耗品和新式武器。而那些在战斗中能够取得的武器,就不必浪费金钱开发了。

武器

游戏中可开发、使用的武器和装备有20多种,各有用途,各有长处,选择好武器、各尽其能,是胜利完成任务的首要条件。

(1)乌兹冲锋枪(UZI),威力1,射程3,消耗能量2。价值4000。攻击力最低,只在游戏开始时用一用,应尽快淘汰。

(2)迷你机枪(Minigun)，威力3，射程4，消耗能量4。价值1万。在游戏前半部分威力尚可，有了强力激光枪就可换掉。

(3)脉冲激光(Pulse Laser)：威力4，射程5，消耗能量1。价值3.7万。可发射红色激光摧毁目标。

(4)电杖(Electron Mace)：威力4，射程6，消耗能量6。价值4.2万。对于教会一方来说是很好的武器，射程较远，威力中等，能量消耗极小。

(5)火箭发射器(Launcher)：威力5，射程6，消耗能量6。价值7.5万。应付群敌是最好的武器，威力较大，射程中等，如果在发射时瞄准目标按键不放，在射出后，自动跟踪多个目标。

(6)原子手雷(Nuclear Grenade)：威力7，射程3，消耗能量7。价值10万。可迅速摧毁爆炸半径内的一切目标，但不易瞄准，实战中并不常用。

(7)教导器(Inductrnalor)：威力0，射程1，消耗能量0。扫描市民脑部的电子芯片，产生幻觉而使其成为忠实的追随者，是教会一方常用的装备，用于说服人员。

(8)说服器(Persuadetron和Persuadertron II)：性能同上，是辛迪加一方使用的洗脑器。价值1.5万，二代价值4.5万。

(9)喷火器(Flamer)：威力2，射程2，消耗能量2。价值1.6万。威力小，射程近，可有效地烧死近距离人员。

(10)神经性毒气(Psycho Gas)：威力0，射程3，消耗能量6。价值1万。使敌人精神混乱，但是在游戏后期基本不起作用。

(11)窒息性毒气(Knockout Gas)：威力0，射程3，消耗能量6。价值8000。在爆炸范围内的人员在一定时间里丧失知觉。

(12)离子地雷(Ion Mine)：威力1，射程2，消耗能量3。价值62000。用于对付敌人的汽车和坦克等，威力还可以，对人员无杀伤力。

(13)高能炸药(High Explosive)：威力7，射程2，消耗能量3。价值48000。任何建筑物最多只要两枚即可摧毁，对人员杀伤力也极大。缺点在于无法手动引爆，所以对付敌人时必须算好提前量。

(14)狙击步枪(Long Range Rifer)：威力7，射程8，消耗能量3。价值3万。是一种威力大、射程远的武器，也是暗杀者最好用的武器。但不能连续发射，而且充能时间较长。

(15)卫星炸弹(Satellite Rain)：威力8，射程7，消耗能量1。价值110万。由卫星发射的武器，空中轰炸，威力最大，射程也很远，可密集地摧毁目标范围内的物体。

(16)强力激光枪(Plasma lance)：威力6，射程5，消耗能量2。价值20万。威力较大，射程也可以，最大的优点是能量消耗很小。在对付敌人的交通工具时(巨型坦克等)十分顺手。

(17)剃刀线(Razor Wire)：威力2，射程0，消耗能量2。价值1万。由钛钨金属制成的看不见的线，铺设在地上，可有效地杀伤经过的人员。主要用于防卫。

(18)引力子枪(Graviton Gun)：威力8，射程6，消耗能量2。这是威力最大的武器，能够在目标周围产生双倍重力，而且可以发出强力跟踪射线，对人和机械均有极大杀伤力。只能在最后一关使用。

(19)停滞磁力枪(Stasis Field):威力0,射程3,消耗能量4。价值11万。发射红色磁力光圈,使圈内物体行动非常迟缓。

(20)染色体收集器(Chromoton):威力0,射程2,消耗能量3。价值12万。可吸取有机物内部能量,使队员在战斗后重新充能。

(21)隐形枪(Displacertron):威力0,射程3,消耗能量5。价值13万。利用磁力发射稠密的蓝圈,在目标的周围产生稠密的场,使目标暂时消失。

(22)激光座(Cerberus IFF):威力5,射程5,消耗能量5。价值6.5万。是一种很好的防御武器。使用后不能再移动,可以自动攻击敌人,直到被击毁。

(23)医疗包(Medikit):威力0,射程0,消耗能量1。价值3000。用于治疗。

(24)自动治疗器(Automedikit):威力0,射程0,消耗能量1。价值1.3万。一旦生命力降到一定程度时,即可自动启动。

(25)触发线(Trigger Wire):威力6,射程0,消耗能量2。价值9.5万。这是剃刀线的改良产品,威力更大,而且隐蔽性更强。

(26)伪装盾(Clone Shield):威力0,射程0,消耗能量3。价值10万。可以改变使用者的大小、胖瘦、容貌,即使是电子扫描装置也识不破,可用此混入目的地。

(27)瓦解器(Disrupter):威力0,射程0,消耗能量1。与洗脑器的功能相反。价值2万。

四、完全攻略

在第一场战争发生的1995年后,当权的辛迪加组织控制了局势。他们还在工作,为已经植入人脑的芯片做升级工作。为了保密,由10名科学家组成的C3小组在冰岛的雷克雅未克进行秘密实验。他们掌握了地球上新近发现的外星的武器后,有了实力,他们便想打破由辛迪加控制的局面,成立了"新纪元教会"。作为最大的一股力量,已严重地威胁到"欧洲公司辛迪加"的利益。但C3小组中有个叫高保罗(Ko-Paull Vissick)的人抵制这个疯狂的计划,离开了这个组织。作为世界上最出色的代理人,要出来维护雇主的利益,平息各地的战火。

游戏有两方可以选择,一方是欧洲公司辛迪加(Erocorp Syndicate),一方是新纪元教会(Church of the New Epoch)。选择欧洲公司这一方相对来说容易一些,适于初玩者选用。

选择欧洲公司辛迪加

任务0:伦敦。清除北部地区敌人,任务完成后返回集合地点即可过关。本关相当简单。通过这一关初玩者可以初步熟悉游戏的各项操作。

任务1:底特律。搜索并清除敌人,刺杀教会领导人。先清除外围的敌人,再刺杀基地中的目标。目标中途会驾车逃跑,但不可能逃过追杀。

任务2-1:香港。说服Yamakuchi技术人员。目标在西北的基地中,在降落地点附近可杀死几个敌人后抢到汽车。

任务2-2:北京。说服Yamakuchi技术人员。在东部高地和南部高地各有两个,说服成功后再将城市西部的敌代理人杀掉。

任务3:本关有三个任务。

(1)日内瓦。说服"蓝天"科学家。目标在出发点东北部的环行高墙内,有重兵保护。

(2)Matochkin Shar。说服“蓝天”科学家。任务开始时要迅速冲上空中停车场，赶在流氓们破坏掉所有汽车之前将其全部杀光，夺车开往敌方基地说服科学家。（在西北角的教会基地中可抢到装备。）

(3)温哥华。说服“蓝天”科学家。目标在北部的建筑物后，由警察和自卫队保护。

任务4：新加坡。将指定汽车劫持到指定地点。杀掉岗楼后的两个代理人，可以得到两支远程步枪，用它迎击敌人。

任务5：凤凰城。夺取教会的技术资料。资料在城市中部，消灭所有教会的抵抗力量后即可抢走。

任务6：罗马。首先，清除无政府地区的抵抗力量，然后清除暴乱分子。敌人分布在城市的西部、中部和南部。

任务7：本关任务分别在三个地区执行。

(1)香港。刺杀敌方代理人。目标在西北基地中，可在城市东部取得汽车后进入。任务完成后应迅速撤离，因为紧随其后是一场轰炸。万一未能逃出，在爆炸后若还有幸存者，会有飞车接应。

(2)北京。刺杀敌方代理人。目标在西北角，可利用远程步枪清除一切障碍。

(3)凤凰城。刺杀敌方代理人。目标在西北基地中。可驾车进入，如果有炸弹也可炸毁铁门。

任务8：罗马。任务是说服敌代理人。此关重点在说服代理人时，要先说服一定数量的市民，并且摧毁目标用以逃跑的飞车，这样才会成功。

任务9：纽约。任务是说服 NAA 雇员和 Jennifer Taks。此关要小心隐藏的敌人。

任务10：本关有4个任务：

(1)圣地亚哥：说服 GEL 科学家。此关要点在于夺取西北方教会人员看守的飞车，但应先消灭所有外围敌人和飞车后再上车。

(2)布宜诺斯艾里斯。说服 Hexagon 科学家。本关敌人众多，小心为妙。

(3)开普敦。任务是说服 Hexagon 科学家。杀死来犯的流氓后，炸毁铁门后冲入。小心敌人的导弹发射器。

(4)阿得雷德。任务是说服 Hexagon 科学家。目标在东北方，注意沿途的敌人。

任务11：新西兰克赖斯特彻齐市。穿越城市到达指定地点。杀光来犯的敌人。

任务12－1：雷克雅未克。说服 C3 科学家。本关科学家按顺序共有三个，第一个较难说服，不过只说服后两个即可。难点在于：敌基地西方的四个仓库不能让敌人炸掉，否则任务失败。到达敌人基地中部时，敌人会有一辆飞车支援，抢到它可以节省不少力气。

任务12—2：Nuuk。清除敌人，激活 Iml Link。这一关的地势是捉迷藏的好地方，开始有两辆飞车可供使用，乘车后飞到水池边可弃车展开游击战，引蛇出洞，各个击破。

任务13：伦敦。保护所有政府人员，并掩护他们从东部出口乘车离开。本关中行动要快，发现流氓出现就要马上将其歼灭。

任务14：东京。救出 Prennan 教授。本关任务并不难，不过数十个流氓的队伍实在难以招架，还是躲开为妙。要想救人必须先消灭警察的激光炮台。至于流氓们，最好等他们与警

察之间火拼完再坐收渔翁之利。炸掉城市东部的大建筑物后可得到 6 个公文夹，里面共有 250 万元。不过要小心警察。

任务 15：火奴鲁鲁。救出所有的人到指定地点。本关较难，不能着急。首先要干掉的是那辆巨型坦克，可派出 1、2、4 号三名队员先行动，清除一切障碍后，3 号才可以行动（因为三号一动，要保护的人也会动，而 4 个博士死一个就失败）。最好的路线是从十字路口向东，这条路线相对来说好打一些。

任务 16：说服 Mirabelle Lucy De Saxo。本关只派了一个人，而只有说服器和来福枪，难度较大。

任务 17：开罗。杀死 Mirabelle Lucy De Saxo。当队伍落下时，要迅速逃出强力场，杀死过来的敌人。然后向西，将西南角的屋子里所有的敌人消灭，可得到一支强力激光枪和公文夹。在河边屋后有一辆飞车，将车上隐藏的敌人全部击毙后抢到飞车。充分利用飞车杀光所有敌人。要小心敌人的巨型坦克和机械蜘蛛。

任务 18：本关有两个任务：

(1) 新德里。平息暴乱。本关一开始先消灭周围的流氓后，再利用炸弹炸开铁丝网进入东部基地，杀死流氓，不过要小心敌人的原子手雷。本关如能以逸待劳，可事半功倍。杀光所有外围敌人后，通过管道来到最西南角的港口。杀死敌人后乘飞车返回，可完成任务。

(2)俄国塞瓦斯托波尔港。此关必须弹无虚发，不能给敌人以喘息的机会。

任务 19：孟买。保护东南角的联络站。本关一定要先将河北部的敌人全消灭，消除后顾之忧，然后从小桥过河。大桥上的两个巨型坦克不要硬打。过河后充分利用建筑物作隐蔽，可轻易消灭所有敌人和巨型坦克，完成任务。本关的西南角屋里有不少好东西，但从正面进入必死无疑，可用炸药或导弹筒把它轰塌。

任务 20：哥伦布。最后一关，需要连续完成 3 个任务，而且中途无法再补充更换装备。前两个任务中必须保全所有队员的生命，否则任务失败。队员要配备强力激光枪、远程步枪、伪装盾，可带四枚高效炸药，并带好说服器。

(1)抢占轨道电梯。本关开始 4 名队员分守四角，每人各带 4 名人员。可先让 4 号先下车，然后 4 名队员同时行动，打开伪装盾，迅速向中央轨道电梯靠近，集合后关掉伪盾即可完成任务。当然四名队员所带人员会全部死亡，但可以保存自己的实力，而且他们在下一关也不会跟随作战。

(2)抢夺航天飞机的控制电脑。在执行任务中，多数敌人身上都带有高能炸药，捡是捡不过来的。要充分利用伪装盾，避开不必要的战斗。同时要先说服汽车上的工程师后再去抢电脑。本任务的出品在轨道战的东北角。共有 5 个能量开关：按顺序把出发点东南、东北、西南、西北 4 个开关关闭后才能到达最西南角，关闭第五个能量开关，阻路的力场。最后一个力场会在杀死位于集合地的代理人后自动关闭。要迅速捡走其身上的高能炸药。

(3)消灭教会的领导组织“Nine”。本关敌人的装备先进，特别是加强装甲后的机械蜘蛛更难对付，所以当务之急是抢走敌人的新式武器引力子枪。任务开始后应马上打开伪装盾向西北方基地靠近，用高能炸药炸毁栅栏后，利用远程步枪消灭敌人（千万不能让敌人引力子枪开火），消灭敌人后取走引力子枪，用这件武器消灭所有敌人。

选择新世元教会

任务 0:底特律。任务是消灭所有辛迪加代理人。本关要先向北,抢走警车后进入敌人基地,杀死敌方代理人后释放尾中细菌即可脱出。

任务 1:的黎波里。任务是消灭所有流氓。

任务 2:布宜诺斯艾利斯。任务是说服工程师。本关目标在东北、东南各一个,只要小心敌人,任务不难。

任务 3:圣地亚哥。任务是说服辛迪加代理人。本关中,由于通往城市中心的桥均被炸断,所以只能通过单轨铁路。市中心有不少敌人使用的是远程步枪,可以夺取使用。飞车一定要乘其不备抢先夺走,随后在城市外围大量说服市民后才能完成说服任务。

任务 4:约翰斯堡。任务是抢夺资金。本关的目标在一定时间后会乘车向西北角转移,所以可等到目标转移后杀光所有保护者,抢夺资金。

任务 5 — 1:日内瓦。任务中把 Shuweizer 博士带到布莱克神父处。本关为单独行动,要充分利用远程步枪的威力。注意不要主动攻击警察。

任务 5—2:温哥华。任务是窃取 Shuweizer 博士的工作资料。本关利用远程步枪稳扎稳打即可。

任务 6:香港。任务是保护你的教友和教堂。本关即是在教堂消灭所有来犯的敌人。最好先击毙女流氓,她们大多使用远程步枪。

任务 7:罗马。任务先杀掉所有暴乱分子,然后清除辛迪加成员。本关只要找好地方,流氓们会自己撞上枪口。消灭流氓后可在城市东部找到汽车,冲进基地杀光所有敌人。

任务 8:本关有两个任务:

(1)圣地亚哥。任务是征服所有反抗教会的人。本关只要把外围敌人全杀光即可。

(2)布宜诺斯艾利斯。任务是杀掉所有辛迪加代理人。

(3)约翰斯堡。任务是帮助教友。在教友到达目的地后,敌人会发起进攻,要保护你的教友不要全灭,打退敌人进攻后返回途中,要小心敌人的拦截。

(4)的黎波里。任务是保护传教的教会领导人。本关的敌人有两种,先杀光所有敌人后,就要小心那些伪装的敌人了,伪装的缺点就在于他们准备动手时无法继续伪装。好在只要领导人们不全 死就算完成任务,当然也可以心狠一些,将领导人跟前的市民都杀死……

任务 9:开罗。任务是刺杀 Kotosek。本关要抓紧时间,利用上关得到的伪装盾,伪装后窃得飞车,利用步枪杀死目标后迅速撤离。

任务 10:孟买。消灭所有辛迪加代理人。在战斗中要注意保护己方的 5 个科学家;否则开发进度会减慢。

任务 11:新加坡。抢车送往指定地点。此关只需小心就可过关。

任务 12:伦敦。先刺杀教授的助手,然后和教授接头,随后取走教授的研究资料,和教授参加完演讲后开车出伦敦。本关不携带武器就可不受攻击,因此刺杀任务完成后可将武器丢掉。同时,在取资料过程中,到了高台上要马上下来,避开袭炸后再取资料。

任务 13:纽约。将辛迪加的武器设计资料偷出,带到总部。将资料带回总部后会有一群敌人进犯,打退敌人进攻后返回途中小心敌人的拦截。

任务14：利雅得。破坏辛迪加的武器库。按雷达提示炸毁3座建筑物即可。

任务15：开普敦。保护De Saxo到达集合地点。本关在杀光所有流氓后救出De Saxo，并把她带到集合地点。注意将流氓们各个击破。

任务16：北京。刺杀流氓领导人。任务的难点在于躲过流氓们导弹连射，可以利用高大的建筑物来隐藏、反击。在最后刺杀目标时，最好先用导弹发射器击毁他藏身的屋子，然后用步枪射杀，尽量不要靠近，在任务完成后迅速撤离。小心隐藏的流氓。

任务17：新德里。清除反抗力量，控制港口。本关较难，不过如果在上关抢到了卫星雨的话，可以来个轰炸，炸毁敌人飞车，尽量小心。

任务18：曼谷。绑架。此关难度相当大。卫星雨轰炸和地雷遍地都是，而且说服目标还是个死党，所以本关要点全在于熟悉地形，打开盾牌，使用教导器按照市民、流氓、自卫队员的顺序尽量多说服一些人，最后才能达到目的。本关中凡是未经轰炸的地方都不要久留。

任务19：新西兰克赖斯特彻奇市。激活Iml LinK。本关任务很容易，先让4号De Saxo躲进候车室，1、2、3号编组行动，清除所有障碍后，再让4号行动。

任务20：雷克雅未克。破坏敌方研究所。本关敌人数目较多，而且武器也比较先进，进入敌基地时要防止敌人前后夹击。

任务21：开普敦。杀死De Saxo。由于De Saxo背叛了教会，所以要把她及其死党全部消灭。本关里没有自己人，先把附近的流氓全部消灭后再小心向目标靠近。注意敌人的机械蜘蛛。

任务22：约翰内斯堡。寻找并杀死反抗力量的头目。难度大。敌头目在西北角的屋中。在清除敌人时要小心。在完成任务返回的过程中小心敌人的飞车和拦截的兵力。

任务23：救出教会组织的一个成员。先干掉所有的巨型坦克和敌人，然后利用敌人的飞车从监狱里把领导人救出，将他们送到前来接应的飞车上。从城市西方路口离开。

任务24：科伦坡。教会领导组织Nine为了重建一个新的社会决定毁灭地球，因此要追杀Nine，粉碎他的计划。

三、游戏心得

1. 心得

(1)游戏中大多数任务都会有4个队员同时参战，除非有特殊情况，都应4人同时行动，以防被敌人各个击破，同时也可加强己方的进攻力度。当敌人众多的时候，硬拼是极不可取的。此时最好采用游击战术，边跑边打。不过有时有必要重新组队，三人或两人一组，组队时可让要编入队伍的队员站到一起，其他队员到屏幕外，然后组队即可。

(2)选择合适的武器对战斗的进展也十分重要。这可根据各人的偏好进行。

(3)“以静制动”在对付会自动送上门的敌人时最有效。在某些任务中，敌人会主动进攻，这时只要找好一个位置，将情绪状态调到红色，这时代理人只要在射程内发现持有武器的人就会立即开火，而自动瞄准可比手动准得多了。但是要注意，此时身体的能量主要提供给瞄准系统，所以万一受伤，恢复的速度会慢很多。当情绪状态调至蓝色时，代理人处于极其冷酷的状态，此时他们会见人就杀，不过此状态并不常用。

(4)要善于利用各种交通工具。汽车是通过敌人基地铁门的重要工具(当然也可以用高

能炸药)。而如果能得到飞车的话往往会使任务事半功倍,因为飞车的行动范围不受限制。在对付岗哨时,可以驾车从上空飞过,同时利用远程步枪将其干掉。不过万一飞车被敌人击落,则生还的机会不大,所以万一情形不对,须迅速下车。游戏中管道和铁路用得较少。

(5)金钱在游戏中是很重要的东西。开发装备、购买武器、防具都离不开它。尤其在游戏后半部分,一枚原子手雷价值10万,如果没钱,就什么都买不起了。要得到金钱靠完成任务、劝说市民或捡些装备去卖是不够的。游戏中有许多任务都隐藏着金钱,例如一些敌人的尸体上如能搜到公文包,可得数十万资金。有时在某些建筑物中也会得到公文夹(这些往往在任务提示中可以用钱买到消息),所以如果运气够好的话,直到通关钱都足够。

(6)某些任务中只有一个化装队员参战。此时队员的护甲薄弱,无法经受敌人的射击,所以唯一可利用的武器只有远程步枪,争取在敌人的射程之外将其置于死地。不过相对来说,这样的任务往往并不难,只要小心即可。

(7)在某些任务中,需要说服的目标十分强硬,往往无法直接说服。所以就要大量说服市民来增加感化效果。如果说服的市民数量足够的话,警察、流氓、自卫队员和敌方代理人都可以轻易说服。

(8)在任务进行过程中,善加利用能量盾牌,即使陷入重围也能安然脱险。不过能量盾牌只是在抵挡能量型武器(如激光、电杖)时才有较好的效果,对于动能武器(步枪、导弹)效果不好。而且,能量盾牌也要消耗能量,使用时间过长会使能量耗尽而无法还击,因此使用时要掌握好时机。

2. 作弊模式

每次启动游戏后在登录(Login)窗口键入“POOSLICE”,如听到一声声效,则作弊模式开启(此后可以把这个登录名改为你所要的登录名),可拥有以下秘技:

在任意窗口每按一次“.”键可增加10000元资金。

在开发窗口每按一次“0”键可使开发的武器装备或防具增加一种。

在开发窗口每按一次“U”键使开发进度跳过一天。

在装备窗口每按一次“0”键使购买武器增加一种。

在游戏中,按以下键还可得到相应之秘技:

Alt + C:完成当前任务并离开。

Alt + T:鼠标点击移动位置后再按此键能把队员传送回此地。

Shift + Q:使特工死而复生,同时获得巨大能量、生命力及全部防具与武器。

3. 秘技

在PLAY.BAT中加上“/m”参数,即

@main /w/g/m

在进入游戏后,在登入游戏者名字时使用“MARK IS GREAT”即可获得以上全部功能,但不能再改动登录名。据说使用“SHITE BAT STATE”及“JUST ONE CHANCE”也有效果,但功能不明。不过由于在命令行中使用了参数“/m”,因此每关结束后将回到DOS状态下,可在使用秘技获得所需的能力及物品后存盘退出,然后不加参数“/m”启动游戏。

4. 选关

以命令行

main /w /m?

启动游戏(这里? 为 1－108 间的任意数字),可玩到正常情况下无法玩到的关卡。

5. 修改任务窗口的字体

将鼠标移动到任务窗口内,每按一次"F"键即可改换一种字体,共有 3 种字体可选。

绝地任务

一、游戏简介

这是智冠公司发行的一个冒险游戏。游戏讲的是执行秘密任务的星际巡航舰莱克星顿号在太空中遇到了一次从未遇到过的大危机。该舰的补给官因被疑为联合国的卧底间谍,被人击昏,却幸运地逃过决战中同归于尽的悲剧。主角醒来后,通过寻找舰船上的各种工具和线索来化解这项危机。此游戏有十分出色的音影效果。震撼的音效、高清晰度的过关电影,都让人有身临其境之感。

二、完全攻略

危机一:阻止舱压持续下降

我在舰船第二层的通道上被舱压剧降的警告声唤醒,头昏沉沉的。四处看了看,不见一个人影。察看身上的物品,有一张舰长史帝文·戴纳留给我的纸条。纸条上让我到副舰长的房间里去。那里有一段给我的消息。同时舰长将他房间内个人密码"A3X5"给了我。来到舰长的休息室,听完舰长的最后电脑日志,从桌上的队员资料中认识了各人的官阶,并得到第二层和第三层私人休息室的通行密码。

出来后,进入对门的军官会议室,利用大屏幕旁的控制面板,从简板系统中调出崔恩上尉对舰况的最新报导。简报完毕,得到面板上弹出的黄色磁卡,这是电梯的启动钥匙。展柜中有艘莱克星顿号舰的模型。

走到走廊上,启动走廊中央的电脑,得知此层的某一间房间遭到撞击,造成了失压的现象,大量的空气流失。因此将这层和船舰上的其他部分隔离,而且电脑系统现在无法与主电脑连接,如果不赶快做出维修,很有可能在几个小时内就会面临死亡。

将电脑上方的柜子打开,取出了舰船的修补包,其中有分子胶、泡沫喷剂、金属补片及使用说明书一份等东西。详读使用说明后,开始对各个房间详细地搜寻。终于在船员奥利佛的房间外听到气流的声音。用密码"B29X"打开门,冲了进去,却被强烈的气流推向了墙壁。幸好反应迅速,马上将泡沫喷剂喷到破洞上,暂时止住了空气的泄漏,然后用上了分子胶的金属补片补上了破洞。房内的气压逐渐回升。只听铛的一声,通往其他楼层的电梯开了。

危机二:挽救原子反应炉的熔毁

我查看了电脑,得知这舰船的反应炉受到了损害,开始有辐射了。冷却器也坏了。整个炉心已经开始超负荷运载,发起热来。要解决辐射泄漏危机,必须找到测量辐射剂量的计数器及一件防护衣。我便到路上的科学试验室中去找计算器。走进电梯,将磁卡插入,选择了

第五层。到达第五层后，进入了实验室。打开右方标有 FRT 的柜子，取出吉格检测器和扫描器。出了实验室，进入对面的医疗室，在医官的控制台前读取贴条的内容，得到密码“911”。由于通往反应炉的电梯自动封闭，要从反应炉维修专用的通道往下才能到轮机室。于是进入电梯选择了反应炉。走出电梯，走进通往专用通道的走廊，从梯子爬下，打开了辐射计量器测量上方和下方的辐射剂量。找到了通道。通道共有 5 层，分别用红、橙、黄、绿、蓝 5 种颜色标识，每层分隔成 ABCD 小单位。由于有些房间已受辐射污染，不能直线通行，按下面顺序走：A1 处往左，B1 处往下爬，B2 处往右，A2 处往下爬，A3 处往下爬，A4 处往左，B4 处往下爬，B5 处往右，A5 处往下爬。来到了轮机室。

进入轮机室后，先打开右边的箱子，取出了火焰切割器具，接着走到轮机室的控制台前，弄清了目前的情况：主冷却槽已经损坏，导致 1 号制水阀关闭，需要打开备用的冷却槽才行。于是我爬上轮机室的顶端，将备用的手动冷却剂阀门打开（2 号、3 号都可以，但 2 号较复杂）。回到控制台前，调出冷却系统导引界面，引导冷却槽左上方的冷却剂通过未受损的管道流到曲管处，再通过炉心。这样使反应炉的温度逐渐回复到的绿光。解决问题后开始到处搜索。在第六层的货舱中捡到了一个多用工具。

危机三：质子炸弹危机

在第三层，用从舰长那里得来的密码“JU88”进入了核能技师匡恩的房间，找到了一本日记。在日记中记有餐厅发生斗殴而毁坏的 VR CPU 的修复过程，她还认为詹姆斯普尔(Jamespool)是个可疑的人，有可能就是联合国的间谍。也许这个人可以解决我的疑问。用密码“L6EC”进入法肯的房间，发现了一张纸条，上面记着“J”（可能就是詹姆斯普尔）的个人密码“IH31”。在同一层，用米欧拉(Miura)的个人密码“F111”进入了他的房间，发现了桌上的项链和程序原代码。用他的电脑处理了这段程序原代码。注意到结果中出现了 π。

接着乘电梯来到第二层，用“IH31”进入了詹姆斯普尔的房间，用多用工具切割奥岚多船舰模型，里面藏了个发报器、一封信、一副视目镜和一把钥匙。通过发报器确定了詹姆斯普尔就是联合国的间谍，他还在舰上安装了一个质子炸弹，如果在一定时间内没有解除就会引爆。信的内容是关于詹姆斯普尔的，没什么用处。现在最要紧的是找炸弹，但是炸弹藏在哪里呢？想起詹姆斯普尔做了一个莱克星顿号的模型放在军官会议室中，马上赶到那里。用钥匙打开了陈列柜，取出模型，再用多用工具切开这个模型，小心翼翼地拿出里面的质子炸弹。按下最大的那个按钮，终于把炸弹拆除了。

危机四：恢复主电脑运行

由于主电脑出了故障，无法分析舰船的情况，于是我决定先把损坏的电脑修好。我先乘电梯到了第五层，进到医护室里，发现了一个紧急状况启动的催泪瓦斯功能（在遥控器上输入密码“911”）。然后走到通往电脑室的通道上，发现通道的入口受到外力的撞击，没有办法通行。这时用身上带的火焰切割器具将通道切出一条能勉强通过的路。走到自动系统中心门前，输入密码“3414”(π)。打开门走了进去，摆弄了一下电脑，怎么也不懂。把控制台上的板打开，读了里面的纸条后，原来要将电脑重新启动才能解决问题，于是我按下最右边的重设钮，一个一个地试着上面的拉杆，直到最右边的那根才把电脑重新启动了。电脑中出现崔恩的影像，并得到与伊里布斯星连线的信息。

危机五：修复舰外的通讯系统

从电脑中得知了目前的任务是修好通讯系统，才能和基地连络。前往二楼的通讯中心使用通讯系统，但却没有任何作用。通过电脑得知要修复通讯系统所需要的零件是EC2001和EC2010。走到通道底的仓库中，在蓝色的八角形盒子中找到了EC2010和一张纸条，纸条上写着EC2001在修理餐厅VR系统时用作替代的CPU。立刻来到三楼的餐厅里，检查了刚刚修好的标有“Karaoke-Tron”的VR系统，观看一段多媒体简报。看完后将VR系统垂落的电源线和数据线扯断，拔下里面的CPU，打开它，就得到了EC2001。然后继续修复通讯系统的任务。

乘电梯来到第六层，走进太空船停放处。打开里面的衣柜拿到太空衣，可没多少氧气了。用多用工具把火焰切割器具分开，把里面的氧气筒和太空衣连起来，做成一个氧气供应器。我穿起了太空衣，操作面前的控制器。将起降区减压开门，再将控制室减压开门（两个房间减压顺序如果搞错，会坠入太空（可用屏幕上方选单中的“还原”恢复），走向起降区，来到斜出舰外的起降板。直走飘出，可见头顶的天线。向左、前进一步（佛斯芬尼星出现在屏幕上方）、向左、前进一步（可看见远方的小圆盘竖杆）、向左、前进一步、向右（又可看见圆盘）、下行，向前来到墙左侧的红色小方块，直走过圆盘，向右、再向右，面对TCS通讯系统。打开底部操作面板，拿下受损的EC2010和EC2001，换上新零件。关上面板照原路回到了停机坪，走进控制室里。先关闭舱门，重新将两个房间加压，再把通向外面的门打开，可以吸到新鲜的氧气了。吸足氧气后，接下来的任务就是和基地连接了。

乘电梯到了第二层，启动了通讯系统，使用TCS控制钮调出控制界面。选择“建立转播连线”。此时要根据下面的顺序来连络：TRB291、TRB695、TRB333、TRB905、TRB869、TRB061、TRB442、TRB801、EREBUS。选择“主选单”，再选“传送连线”，与同盟舰队的指挥官查理士·达克（Dack）取得联系。和达克指挥官讨论时，我坚持要守住这个地方，为牺牲的船友报仇。并从他口中获得取有关海波剂的使用信息，以及武器系统的操控密码。达克指挥官警告联合国舰队即将到来。我决心在援军到达前，守住这地方。

危机六：击退联合国的入侵

我乘电梯来到第二层，利用个人密码“DC22”走进医官麦克·达候的房间中，看见了视目保险柜，利用视目镜将里面的血液模式调整到“Milacle Dark”，并且将它放到保险柜接触眼睛的地方，便轻易地把它打开了。从里面取出电缆、头盔、文件夹、注射器、海波剂。读取文件，这种实验性针剂的测试记录是死亡。

接着乘电梯到了武器室，走进战机控制室。输入代码“180”，将战机载入，将它启动。我在1号和3号的控制室里面都重复了这些程序，将所有的战机都启动了。完成了这个工作后，走到舰桥，先右转，再直走到控制台前面，将电缆接上头盔，将海波剂装填进注射器中，并注入体内。最后将头盔连接上战术控制台，整个系统开始启动。简介之后，战术系统提供8个战斗模式，要通过才能正式启动这套系统。8个战斗模式中每场都有不同的训练宗旨、敌情和获胜秘诀。其获胜的要素分别介绍如下：

（1）集中火力，将战机编为4—5组，一旦找到目标，在主机和僚机的轮番攻击下歼灭敌机。

(2)当战机进入战斗状态，可利用海波剂在体内的运作，通过电脑将速度调至最低，以便拖延时间，诱敌出阵。

(3)先别管敌方母舰，等到将敌对的战机消灭后，它自然坐以待毙。

(4)双方混战，要根据敌机的多少，注意进退。要注意战机受损不要低于黄色值，就要及时回到莱辛顿号修复。

(5)用攻击机迎战敌机，另外还有战斗机和轰炸机，可根据战术使用。

(6)摧毁敌机后，将战机调回修，并改编为轰炸机群，攻击敌方母舰。

(7)留一架攻击机护卫莱顿号，负责击毁敌方的飞弹。

(8)可将战机编为攻击用，先集中火力迎战北边的敌人，然后回舰修复，再迎战西边的敌机，再回舰修复。然后以防御队形，将入侵的敌机一并歼灭。小心不要被引向北方战场。

解决所有任务后，系统才正式和战斗系统连接。这时舰上响起了战斗警报（如果不耐等待，可连按Z键15次）。操作战术控制台，迎战联合国舰队。打败入侵的敌人后，但没过多久（如果不耐等待，还可连按Z键10次），警报再度响起，再度击败敌人的舰队，击退了敌人的进攻。

危机七：登陆佛斯芬尼星

战斗结束，取下头盔，想起指挥官曾提起联合国与佛斯芬尼星间的关系。于是，使用舰桥中间的中央电脑（或其他终端机），查询陆该星的方法，并得知登陆艇阿瑞定正停放在医疗舰杰瑞可（Jerico）里面，要由连线将它开到莱克辛顿号上。于是我利用系统（莱克星顿—TRB010—JERICO）把行动的代码（Jacob's Sladder）传了过去，启动自动操作系统。接着乘电梯到第六层，进入起降控制室，将导航系统打开，并将停机坪的大门打开，等到登陆艇飞进来后，关上停机坪的门，同时将两个房间加压，等压力到了一定程度后，再把控制室的门打开，走进登陆艇。

走进登陆艇后，打开左方的柜子，取出里面的探钉发射器、探钉、压缩气体筒、缆线圈。我走到了登陆艇的中间，打开那里的柜子，取出两罐氧气筒（多了也没用）。步出登陆艇，转回控制室，先关闭控制室的门，穿上带有氧气筒的太空装，戴上头盔。利用控制面板给起降坪减压，开门，再减压控制室，开门。走进登陆艇的驾驶舱中，驾驶着登陆艇飞向佛斯芬尼星球。

危机八：受困于佛斯尼星

飞行的途中出了一些差错，登陆艇降落时毁坏了。走出登陆艇，看到地上散落一地的金属碎片，觉得有用，便将地上的4块金属碎片都捡了起来。向前一步，看见了右侧远处的尖塔。朝它前进两次，站在金属高塔前，下边是深谷。爬上冰层，发现整个遗迹的入口被冰封住了。用乙炔和氧气筒组成切割器具，点燃后，用它的热力在冰层上切开了一个小口，现在将质子炸弹定成5分钟后爆炸，按下按钮将其启动，把它放进那个小口中。然后我向远处跑开，不一会儿，听得炸弹将洞穴的入口炸开。我小心地走进洞穴中，将高压气体筒装进探钉发射器里面，把缆线圈连接上探钉，然后把探钉装进发射器里。将发射器瞄准前方的桥板发射，探钉射中了桥板。收紧缆线，顺着缆线爬上去，来到一个秘密的洞穴。

通过中央走进北边的洞穴中，走到里面有一个凹槽的地方，在里面得到了两个黄色和蓝

色的长棒型物体。然后走进西边的洞穴里，将黄色的那个长棒型物体塞进那个方形插槽中，取走出现的那个黄色的三角柱。接着再走进东边的洞穴里，把那个蓝色长棒形物体插进凹槽口中的方形插孔，得到了一个蓝色的三角柱。接着我拿着两个三角柱再回到北边的洞穴中，将蓝色的三角柱插进方形的插槽中。将黄色的三角柱插进三角形的插槽中。接着用切割器具将这两种东西融化，流到中间的水槽中。现在可到南边的洞穴，取走里面那个五角形长棒形物体。再返回到北边的洞穴，把那个五角形的物体扔进去，再将捡到的金属碎片丢进这个槽中。很快地它们就开始慢慢地成长，突然一道耀眼的白光笼罩了我。

危机九：时空门的选择

白光过后，我发现被困在一建筑物中，而门被损坏了。看来很难打得开。我又点燃了火焰切割器，将身边一团变形的金属切割开来。旋动门上的把手打开门，见到洛杉矶的路牌。这里像是荒废的高速列车站。穿过走道，地上堆积了许多圆盘，拿了其中一个，然后我用身上带着的缆线圈将开关固定住。走到建筑物的外面，把圆盘放到铁轨上。它慢慢地漂浮起来，圆盘载着我到了一个高塔旁停了下来。四处看了一下，有一辆巨大的坦克。打开坦克的顶盖，爬了进去。左转，面对发射员的座位，扳下控制面板中央的红色开关发动坦克。向右转，面对驾驶员的座位，按下屏幕左上方瞄准坐标屏，瞄准面前的墙开了一炮，将眼前的墙轰开了一个大洞。爬出坦克，从洞中钻了进去，里面是个很大的基地。

通过一条又一条通道，来到了基地的中心。眼前出现两个发光的圆窟，任选一个走了进去。又一次掉入时空漩涡，漂浮在一个神秘空间中。

拿起杯子，喝光里面的奇怪液体，熄灭钥匙周围的火焰，拿起钥匙开门。进门与电子形态生命对话并发问。在了解了一些情况后，我被送到了一个平面的空间中，在里面遇到了一个生物吉菲(Jiffy)，通过它想到了可以借时光倒流来解决一切问题。如果我能够在莱克星顿号被攻击之前回到那里，就可以救回死去的同伴。于是我回到了以前。

危机十：最后的决战

回到船上，正是与联合国舰队决战的前夕。立刻找副舰长崔恩，告诉他们已有敌人的军队在前方埋伏着，让他们不要掉入陷阱。但没有人肯听我的话，反而把我给送到医护室里关了起来。趁着崔恩回头之机，迅速拿起放在自动升降台上的遥控器。用遥控器按下"911"的紧急密码。崔恩中针昏到后，我冲上舰桥，正好遇到了舰长戴纳，我把一切都告诉了他，并且自告奋勇地提出使用那套全新的海波剂系统。然后进入最后的与联合国决战的战场，利用战术系统击退了敌军，得到了勋章。

猎杀潜航之沉默猎手

Silent Hunter

一、游戏简介

这是由美国 Aeon 电子娱乐公司与 SSI 小组联合开发的模拟类游戏，由第三波发行中文

版。游戏被美国《PC游戏》杂志评选为"有史以来最佳50款游戏"之一,并获得美国《计算机游戏世界》1997年最佳模拟类游戏提名。游戏以1941年至1944年的太平洋战争为背景,玩家扮演美国海军在太平洋战区的一名潜艇指挥官,驾驶潜艇航行于太平洋中,或埋伏于日军的航线上切断敌人的海上运输线,或偷偷穿越封锁线,进入敌军港,向敌方舰艇实施攻击。在开发游戏时为了增强该游戏的环境真实感,专门聘请了二战时曾经击沉日军战列舰"阿贺号"的美军"虹鱼号"潜艇艇长威廉·格鲁纳(William Gruner)。他依据自己在二战时的丰富作战经验,提供了相当充足的第一手历史资料及许多宝贵的潜艇作战经验。游戏选用了许多二战时的真实纪录片,同时利用最新的数字化技术,再现了二战时期40多艘商船、战舰、航空母舰,再加上格鲁纳舰长的精彩对白,使游戏再现了二战时期太平洋底的战况。游戏中从所罗门群岛延伸到日本沿海共9个巡航区域都包含高精确度的海岸线、城市、港口及港湾,并在各海域航海图中全部得以显现。游戏采用SVGA模拟真实画面,操作使用鼠标,简单方便。



二、游戏用键

虽然游戏是以鼠标操作为主,十分简单方便。但通常战斗都是"说时迟,那时快",一触即发,因而掌握几个关键有用的快捷键便能从敌人手中赢得宝贵时间。

F1: 舱底视角总览,在此可用鼠标点取进入艇内各个区域:舰长室、雷达舱、鱼雷舱等。

F2: 潜望镜观察视角,当下潜至潜望镜深度时观察海面。

F3: 鱼雷发射镜视角,用于发射鱼雷时校正角度。

F4: 甲板舰桥视角,在使用甲板火炮打击敌舰时尤显重要。

F5: 地图控制,不仅作航海图的观察,修正航线、调整胸塞都可在这个窗口一步完成。

F6: 鱼雷资料视窗,了解鱼雷种类、速度、发射角度、所需时间等。

F7: 潜艇仪表站。燃料、电瓶消耗在这里都一目了然。注意无谓的提速、减速都会消耗电瓶储电量,有可能使你功败垂成。

F8: 潜艇状态表,用于了解潜艇的损坏情况。

F9: 雷达室。SD为侦测飞机预警雷达;SJ为深水探测雷达。二者配备是按照战斗进程循序渐进的。

F10: 航海日志,这里记录有此次出航击沉击毁敌舰情况。并有一本《舰船识别图》,使你即使在较远的距离发现敌舰轮廓也能识别它们舰种、吨位等。

B: 压缩舱排水,潜艇上浮前必须的程序。

C: 潜航。

F：甲板火炮手动发射。

N：切换至驾驶模式。

R：下潜至雷达深度(50 米)。

P：下潜至潜望镜深度(60 米)。

S：浮出水面。

T：切换至攻击模式。

Z：火炮瞄准镜、潜望镜及地图倍数调整。

→：以 5°为单位右转舵。

←：以 5°为单位左转舵。

↓：调整水平翼上浮。

↑：调整水平翼下潜。

小键盘 5：水平直线前进。

BackSpace：翻看前面船员所说过的话。

Alt + 1 至 0：发射 1 至 10 枚鱼雷。

Alt + D：打开精细度等级选项。

Alt + O：打开游戏选项。

Alt + P：升起潜望镜。

Alt + Q：退回 DOS。

Alt + S：开启及关闭雷达。

Alt + F4：进入甲板火炮模式。

0 键为停车。

1～5 为加速前进(从 1/3 速至全速)。

6～9 为减速后退(从 1/3 速至紧急后退)。

二、完全攻略

进入主选单可以根据自己的情况选择游戏的任务类型。游戏的任务共收录了 15 个历史任务。另有 3 种较为典型遭遇战供初玩者熟悉与磨合，并基本了解各类敌舰大致特征。

游戏有两种游戏方式："军旅生涯"和"单一任务"。选择"军旅生涯"可用坚固且性能良好的潜艇配备威猛的武器，去创造自己的作战史。当击沉敌舰吨数超过那些曾经叱咤风云于二战战场的赫赫功勋战将时，就会被总统接见并颁发"总统特别荣誉勋章"。初玩者选择"单一任务"可熟悉基本的作战方式。可自由选择各种潜艇、游戏难度、真实度、对手等级、敌舰队大小、天气条件和作战任务等。

在"舰长访谈"一栏中可以听到格鲁纳艇长讲述他所经历的数次海战以及一些奇闻轶事，其中包括有关潜艇的条列、打胜仗的风俗习惯等，以及关于如何进行鱼雷发射、如何提高命中率等宝贵的实战经验。这是刚入门新手的一门必修课。

"潜艇寻览"中可以粗略了解潜艇的基本构造、尤其是应该知道鱼雷发射管的位置。

潜艇有 8 种类型供玩家选择：如 S 级、梭鱼级、独角级、P 级、鲑鱼级、T 级、加腾级和巴雷欧级等。后几种是前者的改良级，并随战争的发展及你的战果而配备。

两类任务均有代表游戏难易的"真实度"选项：入门级、进阶级和专家级。在"战斗等级"中又分"新手、中等、进阶、专家"。最终游戏"难易度指数"全随你所选择的级别作相应变化。一般初玩者进入游戏时可把"真实度"定为"入门级"（其中再开启"潜艇受损"就行了，这样弹药充足，油料也多，不必考虑补给问题。当然这些都是在你"初潜"之时）。"战斗等级"则选"进阶"或"专家"，"航行模式"亦可同"战斗经验"一样。

无论是选择哪一种任务，关键还是要看潜航水准与鱼雷发射技术（其中以推算鱼雷发射角度最为重要）。一般刚出航时下潜深度可定在 50—60 米，即正好潜望镜可以观察的深度。同时打开航海图（快捷键 F5），根据所接受的任务了解航行线路，并随时留意周围有无敌情。通常航行初始电脑都会固定好航行线路的，大可不必操心误入歧途。

舰炮

舰炮是在用鱼雷消灭驱逐舰后，用于打击敌人非武装舰船（如运兵船、商船等）。因而在完全击沉敌方主力舰后，便可浮出水面，逐个对那些无还手之力的非武装舰船开火。建议随时都把舰炮开启为自动，这样在浮出水面时能保证一定的反击能力。自动火炮射程有限，但攻击力不小。而手动火炮范围就大多了。即使敌舰离你有 10000 米，先在瞄准镜中对准它打几发"试探炮"，然后再修正角度，并校正射击的仰角与俯角。如果炮弹在敌舰后方爆炸，就再压低一下俯角。反之提高仰角。

舰炮设置在潜艇的侧舷，所以当潜艇攻击正对目标物时，不能使用舰炮。必须把艇身侧对攻击物，才能用舰炮进行有效的打击。由于每发射一枚炮弹都有几秒装弹时间，因此可以把窗口下的时间倍数调快些（4 倍最好），这样打起来可以连续一些。

鱼雷

潜艇的主要打击力量是鱼雷攻击，因而掌握好鱼雷发射技术就格外重要。鱼雷的有效攻击范围为 500－2000 英尺左右，在这个范围内攻击低速舰船的命中率是很高的。但是，在面对重型巡洋舰、驱逐舰等高速舰艇时，要计算好攻击角度，鱼雷深度调至 2—6 米（过深会影响鱼雷行进速度；过浅则易于被敌人发现），一般要让潜艇的正前方或正后方对准敌舰。对高速运动中的战舰但又在有效射程之内时，可略略把发射角度调至它行进路线之前。当目标进入 1500 英尺至 500 英尺的鱼雷有效射程范围内时，升起瞄准镜瞄准敌舰，如果敌舰处于 270°～0°～90°可用前鱼雷攻击，位于 90°～180°～270°范围内可用后鱼雷攻击。

当时的鱼雷有两类助推方式：蒸汽助推和电瓶助推。无论哪一种形式，行进速度并不十分快。在发射时应参照鱼雷发射资料，观察它的行进时间制定战略对策（可以把时间倍数调快，尽快了解攻击效果）。

鱼雷射击也分为自动和手动两种，自动发射基本上与舰炮发射相同，瞄准好后按发射钮即可。而手动发射需自行调整校正如前方回转仪角度（负责前管鱼雷发射）与后方回转仪角度（负责后管鱼雷发射），应尽可能地把发射角度调至最小，以保证鱼雷面对目标直线前进。当目标物相对方位与前方回转仪都为 0°角时，即表明前管鱼雷正对目标物，后管鱼雷也是这样。而自动发射则无须操心这些。

使用鱼雷攻击各类舰种所需数量也不近相同。一般的货船、商船与驱逐舰至多两枚就够了；而重型巡洋舰、航空母舰与战列舰需要更多的鱼雷才能奏效，最好能把 10 枚鱼雷一古

舷地发射出去，以增加命中率和破坏程度。如果是在敌舰侧面拦腰攻击，易对其造成致命打击，但目标移动较快，不易捕捉。因而可采用扇形攻击，以提高鱼雷的有效命中率；而与敌舰保持一致航线，虽耗费弹药，但能有效攻击目标，在一定距离内几乎弹无虚发，并且易于跟踪与尾随。

雷达

在潜艇航行初始通常会配备SD型雷达，用于侦查潜艇上方来犯敌机，在后期则会装备SJ(SJA)型雷达，用于水下探测。

在潜艇上的雷达使用一般是当其探测到目标后，通过雷达通讯兵反馈给鱼雷资料室。经过鱼雷资料的数据分析，测算出敌方目标位置与距离。虽然在这款游戏中雷达识别并不是特别重要，但有效辨读雷达所侦测之信息，也能使你这名艇长名副其实。

雷达室左方为SJ雷达；右方为SD雷达，没有敌情时屏幕上的波率是平静的，当在己方水面或水下出现情况，波率会发生急剧变化，其波长之长短则显示来舰种类大小。同时根据数据表里所显示的敌方位置数据，便可据此调整航向，向敌人驶去。SJ雷达还有一个"旋转—固定"钮，如果对所侦测到敌情尚不太清楚时，可以把开关拨至"固定"，以便细细清理。

潜艇除了火炮、鱼雷、雷达等基本配置外，在航行后期还会装备上"深海温度探测器"。它对于你在深度水下航行大为有益。

航行及战略对策

一艘潜艇能否成功完成任务，除了具有良好的鱼雷发射技术外，在海上面对各类突发事件有沉着机智的应变能力，也是考验你这位艇长是否合格的衡量标准。

如果潜航过深(200米以下)会造成氧气量与电瓶储量的大量消耗，过不了多久船员就受不了。出航时要注意查看"巡航简报"，上面有关于此次任务所巡航区域、燃油量、航向、装备等，这些资料对于航行很有帮助。

通常潜航会比水面航行速度慢，其原因就是水下阻力较大，且阻力是与水深度成正比的。所以出航时可一直保持水面航行，航速可核定在"标准"档，一旦有敌情警报便立即下潜至潜望镜深度。但下潜时应保持低速，以避免造成储电量的过大消耗。当潜至预想深度后档位可开至"全速"以迅速接近目标，敌情的出现并不仅仅是在航海图上能侦测到的，往往敌舰会突然出现在潜艇四周，因而要随时小心应付。

航海图

通过航海地图可以看到海域中敌我双方的舰只。海图上的蓝色方框表示自己正在驾驶的那艘潜艇。图上的红色和灰色的小方框表示日军的船队。红色指速度大于20节的武装舰艇，灰色方框指速度小于20节的护航舰队或非武装船只。舰队编制(大、中、小型)按方框大小区分。将鼠标移到这些方框上可得到详细的资料，包括敌舰的航行方向和航速。这点在游戏中很重要，如果距离远又不如敌舰航速快，疲于奔命地追击是徒劳无益的。航向0°、90°、180°、270°分别表示正北、正东、正南和正西的方向。

此外航行时要注意观察航海图色彩划分区域：深蓝为深海；浅白色即表示浅水域，这种水域要小心搁浅，在航行中也要谨慎，时时注意别触礁。

因发现被追击的舰船通常会采取"Z"字形航行路线，以避免鱼雷的攻击。所以行之有

效的追击策略是抄直线拦截敌舰。即从"Z"形两个端点包抄。

对于与潜艇航速相当的混编航母舰队，要悄悄跟踪，尾随其后，最后发动攻击。

一支混编航母舰队常规配备一般是2—3艘驱逐舰、2艘重型巡洋舰和1—2艘航空母舰；而重型巡洋舰队则是以3—4艘驱逐舰和2艘重型巡洋舰为主的。因此当敌人侦测到你以后，通常是派出驱逐舰对潜艇实施合围，然后进行反潜攻击，此时重型巡洋舰则保护航空母舰逃掉。这时要注意不要过多与小舰船纠缠，而让大船跑掉。应该注意攻击的次序：即按"第一顺位"、"第二顺位"进行攻击。把握好时间，以追击敌人航空母舰为最终目标。做到快速脱困，穷追不舍。而对于那些护航舰队或轻型巡洋舰队，则可以稳扎稳打，不慌不忙逐个予以歼灭。此外袭击那些在港口下锚的舰船则特别容易。

实战

选择"军旅生涯"后，会接到一张调令，作为舰长的玩家会被派往太平洋战区的某个海军基地。到基地报到后可得到某一艘潜艇的指挥权，调整好各种作战条件后，开始第一次巡航。驾驶着潜艇驶出港口后，打开海图，观察敌方舰只的位置。根据敌方舰只的航形态势，制定潜艇的巡航路线。一般要抄近道赶在敌舰的前方，或向敌舰迎面开过去。开始潜艇的速度不够快，如果从敌舰后方追，多半追不上。或者可以借着夜色、大雾潜入敌港湾中，攻击敌方停泊在港口内的船只。把驱逐舰消灭后，就可浮出水面用鱼雷或大炮攻击别的船只。由于港湾内的船只会不断自动生成，因此可得到很好的战绩。例如执行歼灭所罗门群岛敌舰的任务中，一次可创造歼灭80余万吨的辉煌战果。敌方大型舰队的泊地如东京湾、伊红水道、特鲁克加根珊瑚环礁等地，都可以好好地打一打。将所有敌舰消灭后，按右键选择返回基地。得到勋章、褒奖令后，可调到更好的潜艇上指挥。如此往复，不断扩大战果，也不断升至最好的潜艇。最后胸前挂满大奖章，完成辉煌的军旅生涯。

三、游戏心得

(1)有时潜艇上浮后再想进行下潜不能成功时，可先检查是否因上浮后压缩舱未及时关闭(B键)，而造成不能正常下潜，此外当潜艇处于海域浅水区时(水深浅于50米)也不能正常下潜。

(2)将潜艇慢慢下潜，当潜艇刚刚潜至不能上舰桥时的深度时，将潜艇停止下沉，并上浮1英尺，这时可上舰桥操纵舰炮，此时将潜艇开到距敌舰3000至4000英尺的距离，夜间开到2000英尺的距离，敌舰也不会开火。

模拟蚂蚁

Sim Ant

一、游戏简介

这是由Maxis公司于1991年出品的模拟游戏。游戏容量仅有1.4MB。可同时打开4个窗口，并可随时在窗口间切换，以控制各方面的情况。游戏所采用的是即时战斗的模式。游戏的一些细节模拟得十分真实，例如蚂蚁忙忙碌碌觅食的情景，战争时咬作一团的场面、

下雨时地上溅起一片片蓝色的水花，在室内如爬入电源插座会烧焦。

二、完全攻略

游戏有游戏教程、快速战斗、全部战斗和实验等多个选项。如果是第一次玩，可选游戏教程，一步步学会如何打洞、觅食等生存的基本技能，以及一些战斗技巧，不到10分钟即可掌握。然后可选“快速战斗”项，与红蚂蚁进行实战演习。游戏中玩家为黑蚂蚁的一员，并可随时切换到另一只蚂蚁。战斗熟练后，可选择“全部战斗”项，与红蚂蚁进行庭院的争夺战。

游戏的场景是一户人家的院子，待你的蚂蚁破壳而出就要积极准备，并随时注意红蚂蚁的发展动向。蚁王产下大量的卵，孵出黑蚂蚁。要调整工蚁、兵蚁的比例。主要发展生产，待拥有大量蚂蚁后增加兵蚁的数量，编队对红蚂蚁进行试探性攻击。如发现敌人防守薄弱地区，便增派部队进攻，杀入红蚂蚁老巢，咬死蚁王，断其兵源，然后轻松地把余下的红蚂蚁消灭。此时院子里其他部位的红蚂蚁正悄悄壮大起来。为了尽快占领院子中空闲的地盘，可大量生产飞蚁（可转变为蚁王）。在生存之争中，不仅有蜘蛛、地老虎等蚂蚁的天敌，而且住户的除草剂、杀虫药等也威胁着蚂蚁生命。

和红蚂蚁的争夺渐渐从黄土地、草地发展到屋内的地板上、沙发下。随着蚂蚁的增多，住户也被迫迁走，院子里竖起“For Sale”（此屋出售）的牌子。在不断地争夺地盘的战争中，最终战胜红蚂蚁，把这个庭院变成黑蚂蚁的乐园。

选单中“实验”一项可从第一人称的视角去观察蚂蚁，其中的内容丰富多采，不可不看。

三、游戏心得

游戏中输入以下字符串可得到相应的秘技：

ERAD：黄蚂蚁牺牲；

FRED：看结束画面；

FUND：出现信息；

HOLE：产生更多的蚂蚁窝；

JEFF：建立黑蚂蚁新巢；

JENN：黑蚂蚁生命无限；

JOKE：显示笑话；

JUST：多加10个受精蚁后；

MICK：逼迫黑蜘蛛倒退；

OOPS：多加10个受精红蚁后；

QEEN：创造新女王；

RAND：黄蚂蚁恢复生命；

SUSI：黄蚂蚁生命无限；

WILL：在与红蚂蚁的战争中取胜。

模拟直升机

Sim Copter

一、游戏简介

这是一款由连邦软件代理销售、发行的模拟类游戏。被《Parade Magazine》评为世界10大最热门游戏，是模拟类游戏中的精品。在游戏中，玩家可扮演一位以直升机为生的自由职业者，驾驶着直升机飞翔在城市上空，挽救人民的生命财产，维护法律的尊严，同时也得到一定报酬。《模拟直升机》是在Win 95下运行的游戏。画面是3D的，分辨率可以支持到640×480×256色，在操作上支持鼠标和摇杆。游戏中音效逼真，可以逼真地听到直升机螺旋浆声、汽车喇叭声、警车的尖叫声、麦克风喊话声、骚乱中的爆炸声、罪犯的枪声等等，让人有身临其境的感觉。游戏中的音乐可通过机载电台点播一些古典音乐：如贝多芬月光奏鸣曲第三乐章、贝多芬Pathertique奏鸣曲第三乐章、贝多芬Appassionata奏鸣曲第三乐章、贝多芬Waldstein奏鸣曲第一乐章、威瓦尔第的四季选曲、瓦格纳的"Ride of the Vakyrie"等。

游戏中的任务不是固定的、预设的，而是随机出现的。游戏中有8种任务，每一种任务都是从欧美同等职业人士的真实生活中提炼出来的，同时每个任务都必须在一定时间限制内完成。因此，接受一个新任务时，应尽可能快地做出反应。同一时刻，可能会有多项任务一起出现。这些任务丰富多采，令人耳目一新。

在游戏画面的机舱内，仪表板制作很精细，游戏中的立体空间感很强，特别是紧靠摩天大楼或电视塔等高层建筑上升或下降时，那种空间感和真实感胜过其他模拟驾驶游戏。为了提高游戏的真实性，游戏的飞机驾驶窗也符合该职业的飞机驾驶窗的真实情况，如有飞机操作指示器（飞机在撞楼、撞树、撞电杆等时，都会造成一定损伤，损伤严重时飞机会坠毁）、油表（油用完不能安全降落，飞机坠毁）、探照灯控制器、高度计、速度计、罗盘、拉放水桶装置、射水装置、水量计、麦克风、收音电台、拉放营救绳索装置、催泪弹发射装置、电子地图等，都很逼真。

二、完全攻略

监视超速驾驶的车辆

在城市上空巡逻时，会发现公路上违章的超速驾驶车辆。这些超速车通常在道路中央行驶，速度明显高于其它车辆，甚至可以听到轮胎与地面之间摩擦引起的刺耳的尖叫声。这时要立即跟踪并紧追那辆车，用直升机的探照灯照在违章车上，同时用麦克风向其喊话（全程语音），命令该车停靠在路边。此时，距该地点最近的警察会前来支援。必须用探照灯一直锁住该车，直到警车赶到，才能得到追捕超速车辆应得的报酬。如果在警察到来之前已经离开，则警车无法拦截到违章车，也就无功而返。

疏导交通堵塞

当城市某处发生交通阻塞时，机舱内的电子地图上会表示出堵塞的地点。此时要立即

飞往阻塞地点，用探照灯和麦克风疏导车辆，让交通恢复正常。如果阻塞情况过分严重，可以呼叫警车支援。如果堵塞原因是由火灾引起的，要先将大火扑灭，然后疏导堵塞。在一定时间内完成疏导工作，就可拿到应得的奖金。

扑灭火灾

引起火灾的原因很多，如汽车撞车、飞机坠毁等都可能引起火灾。当火灾发生时，机舱内的电子地图将标明火灾发生地点。此时要驾机前往火灾现场，发射水炮将火扑灭。当然也可以呼叫救火车帮忙扑灭大火，但是这样灭火后，只能收到部分奖金，而另一部分则付给消防队。

救援

发生沉船、火灾、车祸或其它灾难时，机上电台可收到救援报告，电子地图也会标明事故发生地点。此时驾机前往，放下营救绳，可以将遇险市民"吊"进机舱中，每次只能有一位市民使用营救绳。然后迅速将受伤的市民送到医院大楼顶层，将没有受伤的市民送到城市的任意安全地点。

医疗救护

从工业事故到食物中毒，许多意外事件都需要前去进行医疗救护。这时会在电子地图上显示出事地点，便要急忙赶去。此时如果机舱中有医生，则可减缓危重病人的伤势进一步恶化。因此，在前往出事地点的途中，可在医院大楼顶层降落，这时会有一位医生自动登机。不论是否与医生同行，都必须将病人送到医院。不过，带医生前去有个好处：当直升机在出事地点降落时，医生会自动下机将病人搬回机舱。不然的话只能自己离开飞机去找到并搬回病人。只有将病人送到医院大楼顶层，才会得到相应的奖金。如果病人中途死亡，会被罚。

监视犯罪事件

从电子地图上得到信息后，立即飞往案发地点。游戏中的犯罪分子包括杀人犯、盗窃犯、抢劫犯和纵火犯等。在飞往犯罪现场途中可在警察局大楼顶部降落，让一个警察登机。到达案发现场后，先用探照灯照住罪犯，并呼叫附近的警车来到现场。如果机舱内有警察，则可以让直升机着陆，警察便会自动跳出机舱追捕罪犯。如果到达现场时，罪犯已经逃离，要将探照灯照向加速行驶的车辆，对其进行跟踪追击，一边用探照灯照住罪犯车辆，一边呼叫警车跟随探照灯的指示前进。不论罪犯是步行还是使用车辆，当他发现有直升机在上方追踪监视时，都会采用突然转弯的方法逃避追捕。当罪犯被堵住时，罪犯或投降，或继续逃跑，或与警察展开枪战。当警察最终抓住罪犯时，就会得到一笔奖金。

运送重要人物

因为使用汽车作为交通工具要面临交通堵塞或耽误时间，某些重要人物如有急事要办就会雇佣直升机前往目的地。机舱内的电子地图将收到重要人物的登机地点，如果没有及时赶到，则任务被指派给其他人。重要人物登机后，必须在指定时间内及时赶到目标地点。这些重要人物对运输过程中遇到的其它任务没有任何兴趣。如果让其它任务干扰而没有按时完成运送任务，就不会得到报酬。

平息骚乱

城市中可能会发生市民骚乱事件。骚乱中会发生纵火烧毁财产或伤人的事件，如果骚乱事件持续时间过长，还会导致交通堵塞。在电子地图上见到骚乱地点的信息后，要立即飞往出事点。到达出事地点时，骚乱往往已经扩展。暴徒通常聚集在大街上或建筑物之间的广场上捣乱，人数多的可达数十人。为了获取全部奖金，要先使用麦克风和探照灯，然后是水炮，最后在迫不得已情况下才使用催泪弹。如果一上来便使用催泪弹，虽有可能很快平息骚乱，但按游戏规则是要受罚的。平息骚乱时，通过探照灯和麦克风可以使外围的暴徒失去勇气，还可以驱散小群暴徒；使用水炮则可以驱散大群暴徒，使用催泪弹可以驱散处于骚乱中心的暴徒。适当地呼叫警车和救火车前来，有助于平息骚乱，还要呼叫救护车前来帮助在骚乱中受伤的人员。当暴徒被驱散后，骚乱就结束了。

游戏模式

游戏模式有职业模式(Career Game)和调档模式。其中在职业模式下必须胜利完成游戏中设置的所有城市的任务，这些城市被称为职业城市。在这种相当于战略游戏的"连续战役"模式的职业模式中，你将携带各种装备、直升机，从一个城市飞到另一个城市。任务与城市是密切联系在一起的，必须沿着这条预设的"生活"道路努力工作，使自己成为一个富有且技术娴熟的飞行员。在这场和平年代的"连续战役"中，共有 10 种游戏难度。开始的任务很简单，越往后越难，只有经验丰富的飞行员才能成功。

如果以前玩过《模拟城市 2000》，又有创建的城市存档的话，可直接调用自己的城市，在自己修建的城市上空飞行。

游戏视觉

在游戏中，有 3 种视角供玩家选择：第三人称视角(通常被称为尾追视角)、第一人称正向视角和俯视视角。游戏在第三人称视角时，能看见机舱里的飞行仪表板，有身处驾驶舱中的感觉。

游戏物品

在游戏中除了可购买和出售多种不同型号的直升机外，还可以选购 5 种不同的工具。水桶和水炮(Water Bucket and Cannon)是扑救火灾的必须品，在装备后需首先飞临水域上空，从机舱中放下水桶，从水域中提上水来，灌满机舱中的储水器。拉放水捅的绳索长达 50 英尺，一定要全部放完才下降飞机，要稳住飞机下降速度，不要因仓促下降而在水面坠毁。

营救绳是沉船、高楼火灾、火车脱轨时援救市民的必备物品。如果营救绳完全放下，长度也有近 50 英尺。当营救绳靠近遇险市民时，他们可以自动抓住绳头，此时收走绳索将他们吊入机舱。但不管情况多么危急，一次拉放绳索只能救出一个人。

麦克风(Megaphone)是向直升机探照灯照射的区域喊话的工具。喊话内容包括通报交通堵塞情况(Report Traffic)、制止犯罪事件和超速驾驶(Stop Criminal)、疏散某一区域(Evacuate)、骚乱事件(Disperse)、普通喊话(Greet)等 5 个方面。

催泪弹发射器(Tear Gas Launcher)是驱散骚乱暴徒、追击步行逃犯的有力武器，一次可装填 10 发，用完后可到机库补充。不过不要非正常地发射催泪弹玩，其结果会扣除辛苦挣来的一些"成绩点数"。

游戏过关条件

游戏中的过关条例，不是以挣多少钱为过关目的，而是以挣得的成绩点数为目的。如果完成任务不力，如交通堵塞不能及时疏通、伤员在运送途中死亡、火灾漫延……还会在原来得到的成绩点数中扣除一部分。

三、游戏心得

按下 Ctrl + Alt + X 启动作弊模式，键入以下内容可得到相应的秘技：

i'm the CEO of McDonnell Douglas：在机库(hanger)中选择飞机时，可以按 1 至 9(大键盘)得到 1 至 9 种的直升机，如果全部按下会得到所有的直升机；

Warp me to career xx：跳到其他城市(xx 的取值范围为 0 至 30)，此秘技只能在职业模式下使用。

Been there, done that：完成任务；

Gas does grow on trees：给直升机加满油，并进入不死状态。

Give me bucks or give me death：x(x 的取值在 0 至 50000)：加满钱，如果此值超过 50000，则会死机。

魔神战记 II

一、游戏简介

这是由大宇资讯亚特斯工作室创作的传统 RPG 游戏。传统指游戏中包含了 RPG 的各种要素：单线索、迷宫、谜题、随机遇敌、升级、装备商店等玩家早已熟悉的多种方式。游戏的画面具有欧式风味。战斗中主角的造型会因手里的武器的不同而有所不同。魔法多达 120 多种，必须向敌人施以相克的魔法才能予以重击。游戏的场景多变，具有多条支线。游戏中以亚特斯为主角，一路行侠仗义，其中穿插他与 4 位女主角的爱情纠葛。直到游戏最后以悲剧方式结尾。

游戏中的道具

游戏中有几样道具大有用处：

穿化水晶：从迷宫中回到原野上。

飞翔之翅：瞬间回到曾经去过的城镇、村庄。

神圣光幕：在平原上走动时，不会遇到敌人。

帐篷：相当于你可随时随地住店，体力、法力全恢复。

还有几种不错的魔法：

转身术：回到迷宫、城镇、村庄的入口处。

瞬间转移：瞬间回到曾经去过的城镇、村庄。

神圣光幕：在平原上走动时，不会遇到敌人。

二、完全攻略

神历1223年，由北方瑟络易大陆、南方欧毕尔大陆和黑暗大陆的隆萨克组成的米亚提斯世界中，出现了一个见人就杀的黑暗王卡罗索。一天，他昏倒在一个村子里，少女希蕾娜勇敢地拿水给他喝，他苏醒后就不再杀人。不久两人都消失了。几年后。精灵族、龙族和人族联合起来，在桑由底村将黑暗王消灭了。黑暗王死后18年……

那德王城

亚特斯先生是米亚提斯世界的瑟络易大陆那德王城的皇家保卫剑士。这天正在城郊外打盹，突然梦到一位美丽的面带愁容的精灵女孩。当他正打算开口谈话时突然醒了过来，这时他才想起队长要他下午去报到。他急忙沿着山路赶回王城，在城东北一个房间里见到保安队长。从保安队长口中听说他妹妹艾琳来找过他，说家里好象发生了什么事情，要他最好回家看看。

阿尔卑村

出城往南，来到阿尔卑村的家中。原来是养父鲁尔在山里误食毒果，幸亏遇到了精灵蓓莎拿解药给他治疗，没想到当他回到家中，毒性又再度复发，不支昏倒。亚特斯听后决定前往村庄后的山里，再找找那位精灵，向她求解药。顺着山道来到山顶，发现一位女孩子正遭受几个异国士兵的追捕。亚特斯挺身而出，消灭敌人，救出女孩。这女孩正是他刚才在梦中见到的那位女精灵蓓莎。亚斯特赶紧带她回家医治父亲，蓓莎诊断亚斯特养父的病情后，告诉他必需取得长在潮湿地带的蕨子花，才能将他养父治愈。

离家前，在屋前右方草地找到一只受伤的兔子，让蓓莎为它疗伤。然后两人一同到东南方的山洞中，打败食人草，拿到草药医治亚斯特的父亲。此药果然神效。

绿世界

蓓莎向亚斯特表示说要回故乡绿世界，亚特斯愿护送她前往。在屋后有条被大树遮挡的水路，尽头有只受伤的幻兽。蓓莎施展治疗术治好了它。向南走，经过一道关卡，往右边植物密布的地方就进入绿世界。他们发现这里荒芜一片，怪兽横行，也找不到精灵同伴，昔日精灵村的风光已经荡然无存了。

在路尽头一个湖泊旁的断桥上，两人找到了幸存的精灵女王，精灵女王告诉蓓莎这事情有点奇怪，并用传心术转告蓓莎，要她赶快到南方大陆的库拉奇岛去找魔导士雷米夫。亚特斯决定继续送德莎一同前去。

玛姆村

两人继续南行，在有瀑布的玛姆村村后小岛右下角的草丛中，亚特斯突然肚痛发作。无意中撞见一位名叫蒂莉蕾的女孩子，因而发生了冲突，打败蒂莉蕾的两位手下。

拉玛巴德村

亚特斯二人来到一座桥前，发现该桥被人施予冰封魔法而无法通行。来到东边的拉玛巴德村，该村正受到独眼巨人的侵犯。从拉玛巴德村中右侧一缺口出去，打败独眼巨人。回到村中。村长感激之下，送他们一瓶苏比特酒。在村中得知东南方的山洞中有火龙出没。亚特斯打算找片火龙的鳞片去融解冰块。

普力滋姆镇

在普力滋姆镇中，遇到退休海盗头子雷德。亚里斯将酒送给雷德。雷德喝后唱了一首歌："北海逞雄风，西海任遨游，纵横东海上，闻名全南海，我们是海上的霸王！"。

玛姆村

路过玛姆村，听说有可以喷出神圣水的冷冻水瓶，但被强盗抢走了。强盗的老窝就在附近的瀑布中。来到玛姆村外，过左侧小桥，按雷德唱的歌的顺序（北、西、东、南）依次推动瀑布附近的 4 根石柱，打开隐藏洞窟之门。进入洞窟后，在东南方的一小岛上找到圣水瓶，经过圣水的洗礼后，前往拉玛巴德村下方的那个火龙洞。

拉玛巴德村的火龙洞

在山洞深处发现了那只火龙，亚特斯和蓓莎合力将它打倒，火龙趁二人不备夺路往更深处的地方逃去。两人追了过去，发现一名全身滚烫的女子昏倒在地，蓓莎赶紧以"冰冷术"降温救醒了女子。该女子名叫朵蜜拉，听说桥被冰封住了，主动要求加入队伍，一同前往库拉奇岛。三人来到冰封桥旁，朵蜜拉用家传的火系魔法把冰柱融开。大家过了桥，又见到蒂莉蕾。这一次她带来了更利害的角色来对付亚特斯。不过亚特斯有了新的帮手，轻轻松松就打败对手，蒂莉蕾发誓要再来报仇，之后愤而离去。

里米村

三个人继续前行，来到遭到破坏的里米村。村里人让怪物吃了。这时碰到兽人族的女战士亚娜妲，据她说是要来消灭占领这个村庄的怪物头目。亚特斯一伙人自告奋勇帮忙。这个迷宫般村庄里，虽然有很多房子，但只有水池东边的一间屋子的门能被打开。打开进去后从另一道门出来，见到怪物头目，打败它救出了正遭怪物围攻的亚娜妲。亚娜妲说要返回兽人城复命，便先行离开了。

兽人城

众人来到通往南方大陆的要道兽人城巴凯萨瓦。但是兽人守卫就是不让其他种族的人进入，于是一行人便在附近打听消息。在城西的一座森林里，他们又遇见亚娜妲。亚娜妲答应带领亚特斯一行人顺利地进入了兽人城。进入兽人城之后，才知道亚娜妲原来是兽王的女儿。这时兽王请亚特斯协助调查城里一座守护神像的失窃案。

梅吉尔村

出兽王城往东，来到梅尔吉村。了解到东北方的洞窟有可疑人出没，便出村东口，上到山顶，在洞穴深处见到亚娜妲青梅竹马的男友凯休尔，原来是他与魔族勾结，盗走了神像。

正要拿回神像，出现魔族的四大护法之一雷王，雷王打败众人并带走神像和凯休尔。

兽人城

回到兽人城见兽王，从兽王口中得知，守护神像很可能就是凯索之像。魔皇帝正在寻找三个神器，就是凯索之像、火龙之眼与暗黑之剑，要赶在他之前找到这3件神器。火龙之眼可能在黑暗大陆的隆萨克，从南方大陆的费加罗帝国有一个传送站，可以经由那个装置到达隆萨克。据说前往费加罗帝国的唯一通道，是古雷尔桥。为了追踪另外两个神器，兽人王同意让亚特斯通过古雷尔桥。当大家来到古雷尔桥时，见到古雷尔桥被人用雷电魔法封住了。

再去见兽人王，获准进入兽神道。从大殿左侧向上，然后下到左侧前往兽神道。进入兽神道后，神兽告知众人，由于古雷尔死后被奉为兽神。他的遗体被安放在兽神道中，只有兽人才可以进入。不过若是有"兽人徽章"的话，也可以通行。亚娜坦说，要兽人徽章需找到兽人使者肯定身份才能得到，而兽人使者云游四海，不知去向，但他喜欢有瀑布的地方，赶快飞到（可用瞬间移动或飞翔之翅）有瀑布美景的村子调查。

玛姆村

出兽人城前往玛姆村，在旅店的套间里找到兽人使者。兽人使者已把兽人徽章给了蒂莉蕾。兽人使者说蒂莉蕾在梅吉尔村，亚特斯便马上赶去，找了半天终于在旅馆里找到她。蒂莉蕾要亚特斯帮他实现自己的愿望才会把兽人徽章给他。亚特斯只好答应她三个条件。第一个条件是要寒冷山中的梦之花。不过采得梦之花以前，也可预借兽人徽章。

沙沙耶村

拿到兽人徽章后，回兽人城通过神兽道，来到了南方的欧毕尔大陆，往南来到沙沙耶村。听说梦之花可在奥斯姆山采得，表示"永恒的爱情"。打听到库拉奇岛就在这个村庄南边湖的中央，但却没有任何船可渡过。又打听到奥斯姆山的另一边有位会造船的木匠希巴，但问题是本来四季如春的山脉，近来却被冰雪封住，无法通行。从沙沙耶村人那里得知，在村子的西部山区，有一个专以捕沙虫为生的玛姆族，他们有代代相传的御寒秘方。

向西找到一个入口被落石堵住了的山洞。沿着岩壁往下，边走边探，向左转弯后，在两个尖石之间的一段，找出一个隐藏的洞口。进入洞中，这里只有怪物横行。走在洞中又发现另有秘道可以进入地底下。

一个不小心被巨大的沙虫吞进肚子里，经一番苦战才逃出沙虫肚子。打败沙虫后，从地下迷宫出来再回到玛姆族山洞时，发现被石块封住的洞口已被打开。4人赶紧进去，见到玛屈族的族长。族长感谢众人赶跑沙虫王，答应给予御寒药，但要去找管理人取。找到管理人，没有现成的药，要等一会儿才能做好。亚特斯闲得无事，便在洞中闲逛。听说洞中抓住了一个长辫女孩。后来，发现那女孩竟是蒂莉蕾。亚特斯打开牢门，将她放走了，返回管理人处，拿到御寒药。

奥斯姆山

出洞窟往东，进入奥斯姆山，在东边叉路的尽头采到山中唯一的一株梦之花。在山中有一个神秘女子（该山的风雪就是她施的魔法）告诉亚特斯，蒂莉蕾早对他一片真情，要亚特斯好好待她，不然蒂莉蕾的哥哥萨兹将要带她回去，以后可能再也不能相见了。

里尔卡村

众人通过奥斯媾山，来到附近的里尔卡村，但造船的木匠希巴卧病在床，照顾他的女友依莲已失踪两天了。亚特斯在村子东边的密林中找依莲，遇到一只大蜘蛛，大蜘蛛打败后现出原形，原来就是依莲。在一次灾难中，希巴救了她。为报答救命之恩，便幻化成人形帮助希巴。但无意中，蜘蛛的毒素使希巴生了病。因此，她又不得不离开他。依莲决定舍身救希巴。她把心掏出来。亚特斯将“蜘蛛心脏”交给希巴。希巴的病一下全好了，起身去为亚特斯造船。

将梦之花交给待在旅店中的蒂莉雷。蒂莉雷的哥哥萨兹此时来到这里，要将她带走。应蒂莉蕾的第二个要求，将萨兹赶走。

亚特斯回到村子东边的密林中伐木，希巴已在那里挑好了木材，说是要到沙沙耶去造船了。来到沙沙耶的码头上，船已造好。

库拉奇岛

众人乘船来到库拉奇岛，见到岛上的魔导士雷米夫。雷米夫是欧毕尔世界的先知，他告诉蓓莎：两年前妖王鼓动魔皇帝为了得到长生不死的力量，收集3件神器。一是凯索神像，一是暗黑之剑、一是火龙之眼。凯索神像正是兽人城当初被盗走的守护神像，暗黑之剑则被封在剑冢里，而火龙之眼还不知道是什么东西。最令人震惊的是蓓莎有神的血统，正是开启这股力量的关键人物，必须通过她才能启动三样神器的能力，所以魔皇帝才会千方百计地想抓蓓莎。又听说精灵女王是被绿世界里面的妖树王所挟持。除了天工神斧，别的武器伤不了妖树王，而天工神斧据说是由神匠村里的匠神古里斯多提所制造的。魔导士雷米夫说：如果魔皇帝得到了不死力量，必定会侵略各国，占领全世界。于是亚特斯一行决定先到神匠村打听天工神斧的下落和剑冢的所在。

里卡尔村

又到里尔卡村，打听到要去神匠村需通过位于里尔卡村南方的一条山道。但村长说山道大门的钥匙不见了，亚特斯答应村长找回钥匙。正当众人苦寻不着这把钥匙时，村子右上角有个小男孩说捡到了一枚金光闪闪的东西要给他们看，但要有人陪他玩捉迷藏。小孩躲了起来，亚特斯在一个天井花园中找到小男孩，果然小男孩手头有一把钥匙，但要用玻璃彩球来换。

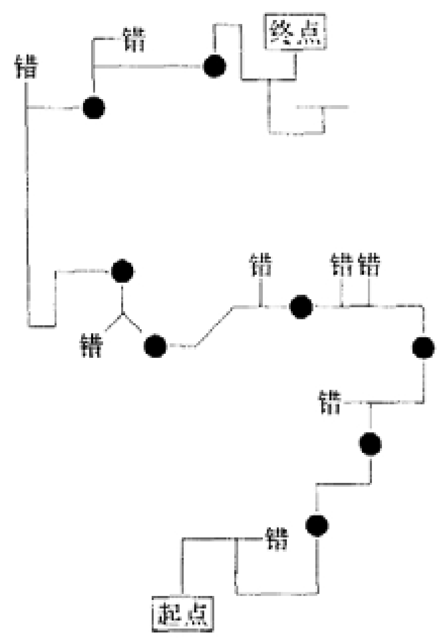
来到里卡尔村东南方的特若克村，找到一口井，下到井底迷宫。战胜蛇妖，取得玻璃彩球，将玻璃彩球带回里尔卡村，从孩子手中换得山道钥匙。

神匠村

亚特斯历一行通过蜿蜒曲折的山道，来到了神匠村。在神匠村，打听到剑冢的位置，而神匠村里的匠神克里斯多提已死去多年，天工神斧也不知在哪里。这时在村中第二个武器店里有个顾客说克里斯多提可能是诈死，正躲在附近的梦幻谷中炼制更高明的武器呢。

梦幻谷

出神匠村，到北面的洞窟中，洞中有个有魔法的迷宫，只要走错路就要回到原点。迷宫地图如下：



在洞穴深处找到了传说中的匠神，他告知众人剑冢的正确位置以及天工神斧的下落，原来天工神斧已经给了兽人族战士凯休尔了。匠神又谈到自己正专心练制的克制暗黑之剑的武器，如果以后无法顺利将暗黑之剑封印，就再到神匠村去找他，他会在那留下线索的。

毕欧斯奇村

告别匠神之后，亚特斯来到毕欧斯奇村稍作休息。村民谈到有个传送魔法阵可传送到东南方的费加洛帝国，可是不知道它位于什么地方。只听说在西北方一个有瀑布的山洞中好像有密道可通往传送魔法阵。出村往西过一小桥，进入一洞窟，找到传送魔法阵，见一处高塔，这就是剑冢。刚踏进剑冢外似乎有一道看不见的结界将大家挡出。众人踏上传送魔法阵，被传送到费加洛帝国附近的据点中。

费加洛帝国

费加洛帝国中好像正在进行什么秘密会议似的，大厅旁的小房间戒备森严，不准闲人随便进出。亚特斯在城堡中遇到一个蒙面铠甲人。他给的水晶矿石据说可以解开剑冢之结界。

剑冢

亚特斯一行回到剑冢，那颗水晶矿石竟自动投射出去，解开了结界，大家进入塔中。在塔内到处可见一把把装饰华丽的剑。上到塔内最高层，摸一下石鬼雕像，打开左方的门，见到一把发光的剑插在坛中央，这就是传说中的暗黑之剑。此时萨兹突然出现，原来他就是那蒙面铠甲人，利用亚特斯之手来拿暗黑之剑的。朵蜜拉似乎和魔族王子萨兹是旧识，而且关系非比寻常的样子。正当朵蜜拉和萨兹争吵之时，魔族四大天王中的雷王出现了。虽然众人杀败了雷王，但暗黑之剑还是被萨兹夺走。亚特斯想起匠神克里斯多提的话“如果无法将黑之剑封印时，回神匠村来找我”，此事刻不容缓，大家赶紧以魔法飞回神匠村。

神匠村

在第二个与第三个兵器铺之间的一间空屋中发现一块奇异的蓝色矿石，看起来好像是匠神正在冶炼的矿石，调查看看发现一张纸条压在下面，里面有一道谜题，好像和数字有关。亚特斯看了看之后说："仔细依照数字的顺序 1、2、3……，对照下面的文字就会知道谜底，关键是在一盆绿色植物上。"在该室左测上角找到一盆绿色植物，移开后可进入秘道，在秘道中拿到匠神所赠予的神剑。

费加洛帝国

回到费加洛帝国王城，这时会议似乎结束了，进入会议厅中瞧瞧，没想到又见到蒂莉蕾。蒂莉蕾劝亚特斯就此罢手，别再追查三神器的事，也别再和她父亲魔皇帝作对了。但亚特斯为了阻止魔皇帝的野心，无法答应她，蒂莉蕾只有黯然离去。

亚特斯见过城主梅拉尔后，在城中游览。从城中居民的口中得知原来凯休尔也在城中，为了找回天工神斧解救精灵女王，当四人暗中查访时，突然在地牢里见到城主梅拉尔被囚禁。亚特斯见牢房没有上锁，便打开牢房走了进去，梅拉尔却溜出门外，将众人关住，准备献给魔皇帝。亚特斯在北墙上找到暗门，进入一条秘密通道。通道中黑得很，众人在黑暗中寻找出口。突然迎面滚来一颗巨大的石球，这时凯休尔出现，施用"牺牲成仁咒"与石球同归于尽。凯休尔临终之时告诉大家其实自己是假意投降魔族的，事实上并没有出卖兽人族，最后希望亚娜姐不要伤心，好好照顾自己，坚强地活下去，并将天工神斧交予亚娜姐。大家带着天工神斧前往绿世界去解救精灵女王。

精灵森林

先到玛姆村，从玛姆村出发前往精灵森林。在林中过了那座桥后，先向北绕过山，向南沿路直下到底，再向右侧沿那条较隐蔽的小道走向深处，见到树妖王。打败树妖王后，精灵女王飘然出现，她让众人赶紧去阻止魔皇帝的阴谋，否则世界就要沦入魔皇帝的手中了。但是要将大家传送到黑暗大陆必须还要加上那德王的力量才行。

那德王城

回到那德王城，得到了那德王的帮助。亚特斯等人再回到绿世界会合，由精灵女王和那德王联手合力将 4 人传送到魔族所在的黑暗大陆，来到伦克隆村。

伦克隆村

在旅馆中，遇见蒂莉蕾。她要求亚特斯别轻举妄动，给她五天时间劝说父王，化解这场斗争。亚特斯同意了。在绿洲村的村民说，魔皇帝住的城内有许多魔兽守着，还有令人闻之丧胆的"不死军团"守城，但是听说有一种生长在骨头上的驱魔草可以制服，但这种东西很难找，据说在西北方有一个堆满骨头的"骨骸洞窟"，进去的人没有一个能活着回来。亚特斯依村民所说找到山洞。洞门被锁住无法进入，只好返回伦克隆村。在村中逗留期间，亚特斯听到奇怪的声音呼唤他到南方沙漠去，但是别人并没有听到。亚特斯听到三次呼唤后，便前往南方沙漠。

南方沙漠

在沙漠中找到一个漩涡可通往地底洞穴，大家纵身跳下。这时一个绿色的怪物向他们冲了过来。打败这头绿怪后，大家走进洞中，见到一神秘女子。她和亚特斯一见如故，最后

认他为义子，又送他一条祈祷项链。

伦克隆村

离开沙漠回到伦克隆村。从一个村民口中得知蒂莉蕾因为违背她父王之命而被软禁。亚特斯闻言，便前往魔皇帝的住所。途中被多处布满魔兽的通道所阻，经过多场激战，来到出口，但是这里有魔皇帝四大魔将中的妖王的手下驻扎，他派出一个超强怪物来对付亚特斯。此怪物体力值很高，不易对付。击倒这只超级怪物后，见到魔王子萨兹。萨兹说朵蜜拉的父亲火王是魔皇帝四大魔将之一，因不满魔皇帝所作所为而反叛，被魔皇帝处罚，关在一个山洞中。朵蜜拉本以为父亲已死，听到此消息满心欢喜，众人决定先去救朵蜜拉的父亲。

火龙洞

众人来到朵蜜拉父亲火王被囚禁的洞窟，走到山洞的最深处时，有只火龙向他们直扑过来。大家打倒火龙后，火龙化身为人形，就是朵蜜拉的父亲。火王恢复意识后向众人说明，当年自己受命杀死改邪归正的黑暗王，一直觉得良心不安，于是选择了离开，没曾想竟被软禁在此。火王说他和朵蜜拉都是龙族，魔皇帝想要找寻的火龙之眼就是他们龙族的心脏。明白事情原委后，朵蜜拉决意要和亚特斯三人共生死。于是，火王给了他们骨骸洞窟的钥匙，并要他们取了对付不死军团的驱魔草后，再到奎尔亚拉城与他会合。

骨骸洞窟

得到钥匙之后，四人来到伦克隆村西北方的骨骸洞窟中寻找驱魔草。洞中道路曲折，到处怪物横行，好不容易找到一株驱魔草。至少需要 3 株驱魔草才能打败奎尔亚拉城门口的 3 支不死军团，还可留一株练功。找齐 4 根驱魔草，一起来到奎尔亚拉城。

奎尔亚拉城

用驱魔草打倒奎尔亚拉城的不死军团后，亚特斯担心蒂莉蕾的安危，从左边一条小径走到囚禁蒂莉蕾的高塔，冲入高塔，打到塔底，消灭了在那里的妖王手下。救出了蒂莉蕾。两人互诉离后衷曲，这一切恍如隔世。最后蒂莉蕾替大家治疗，使 HP、MP 值完全回复。一行人进入宫殿大厅。在楼上的一座监牢里，发现萨兹昏倒在地，朵蜜拉不禁有些焦急。蓓莎说这附近一定会有开关能打开牢门的，大家四处寻找，在上来的楼梯口找到一个开关，从另一个楼梯下去绕一绕会发现第二个开关，一左一右。先移动楼梯口的开关，再移动楼下左边的，最后才是右边的开关，听到开门声。走进牢中，扶起萨兹，他醒过来后，向众人道出一切，原来这都是魔皇帝的手下妖王在背后煽风点火，鼓动魔皇帝收集三种神器，修练长生不老之法。他们现在将大王抓往天空之城。这时蒂莉蕾来了，她一边照顾哥哥，一方面要亚特斯赶快到天空之城去，阻止她父亲和妖王的恶行……

宫殿的后面有一扇打不开的门，靠近调查看看，没想到竟被吸入一个四周都是以水晶装饰的通道。往前走遇见一位全身雪白的女子，她是魔皇帝四大手下之一的水王，此处就是传送至天空之城的传送点。要想通过此处必需先打败她。虽然这位女子非常厉害，最后大家用火系法术将她打败，从传送点传送至天空之城。

天空之城

到了天空之城，见到魔皇帝和妖王挟持着大王正在高处准备举行仪式。亚特斯领着众人来到魔皇帝面前，指责他的恶行引起天怒人怨。魔皇帝则称他的所作所为都是为了人民

着想，他想让他们移到北边的瑟络易大陆以及欧毕尔大陆去过更好的生活，但由于日渐衰老而无法完成，因此决定不惜一切得到永生的秘密。魔皇帝认为亚特斯挑拨他们父子之间的关系。两人一语不合便打了起来。4 人分别使出绝技，打败了魔皇帝。被打败的魔皇帝突然领悟，自觉罪孽深重不再眷恋不死之法，离开众人去找自己的儿女去了。

妖王此时说出了真相，世上本没有不死之术。这一切都是他的主意，他就是神。三神器之一的黑之剑是黑暗王的配剑，而凯索之像就是黑暗王之盔甲，他要利用魔皇帝的野心让黑暗王复活，将世界毁灭。为此他们派了黑暗王来终结世人，但塞亚四神中有神认为不妥，于是在黑暗王的性格中加入了感情的因子，导致黑暗王与人类女孩相恋而放弃屠杀。但人类将已隐居的黑暗王找出杀掉，还追杀他的妻子和婴儿。虽然冤冤相报，黑暗王先杀戮人类，人类也杀了黑暗王。妖王不同意这种说法，他先利用三神器和拥有神之血统的少女蓓莎使黑暗王再度复活，继续他先前毁灭人类的任务……可是这个计划竟被亚特斯等人破坏了。面对干尽坏事的妖王，众人一拥而上，最终将自称是神的妖王打败了。

妖王临死前说，如果亚特斯去见见那位南方沙漠地底下所遇到的妇人，就能了解自己的身世了。当众人正沉浸在胜利的欢愉中时，蒂莉蕾被城里的怪物打成重伤，亚斯特急忙赶去见她。蒂莉蕾弥留之际，说出她的第三个愿望，死之前躺在亚特斯的怀里，然后就香消玉殒了。亚特斯黯然抱着她的遗体离开众人。蓓莎则流着两行泪水，看着自己最喜欢的人离她而去……

亚特斯在天空之城抱着蒂莉蕾的遗体离开，在她的墓前守候了三年。后来在蒂莉蕾的墓前见到当时在沙漠地底遇见的那位妇人，她就亚特斯的亲生母亲，也就是黑暗王的妻子希蕾娜。当初逃亡之际，她把亚特斯放在鲁尔将军的门前。妖王为了自己的阴谋把她封闭了记忆，藏在洞穴中。妖王死后，她因为项链而恢复了记忆。这次她和亚特斯回到阿尔卑村。在兽人城的门口，远远见到蓓莎向他走来。

三、游戏心得

1. 修改金钱

修改 SAVE.DAT 文件，修改 SECT 0000 的 DISP 0093 至 DISP 0095，改为 FF FF FF 拥有最多金钱。

2. 修改道具

修改 SAVE.DAT 文件，修改 SECT 0001 的 DISP 0438 至 DISP 0511。每件物品用四位数来表示，前两个为物品代码，中间位为数量。例如有 10 个飞翔之翅，则表示为：0E 00 0A 00，0E 00 是飞翔之翅的物品代码。注意有一些物品是游戏发展到一定程度才会出现，因此即便写出物品代码也无济于事，相反会引起游戏的部分花屏。

部分物品代码如下（注：100 在输入时，换位为 00 01，102 则换位为 02 01，下同）：

00 药草（体力 + 50），01 恢复剂（体力 + 100），02 大恢复剂（体力 + 200），03 生命之水，05 天使之泪，06 解毒草，07 法力草（魔力 + 50），08 魔力叶（魔力 + 100），09 魔圣水，0A 神圣光帯（得到神的避护，魔物无法接近），OB 不死之玉，0C 复活之玉，0D 穿化水晶（从迷宫中逃离，OE 飞翔之翅（到曾去过的地方），12 生命之石，13 生命果实（生命力 + 5），14 魔法果实（魔法值 + 5），15 力量果实（攻击力 + 2），16 耐力果实（防御力 + 2），17 速度果实（速度 + 2），

18 魔力果实(魔力值+2),19 守护种子(魔御值+2),1D 帐篷(随时补充体力和魔法),1E 梦醒剂(从昏迷中醒来),1F 防雾之石,23 生命探测,24 魔法探测,25 属性探测,41 解封魔力,46 剑阵魔力,47 剑射魔石,48 狂剑魔石,49 爆击魔力,4A 落斧魔石,50 芳草,5A 兽人徽章,5B 梦之花,5C 防寒药,5D 蕨子花,5E 苏比特酒,5F 蜘蛛心脏,60 玻璃彩球,61 山道钥匙,92 水晶矿石,63 骨链钥匙,64 铜剑(攻击+5),65 铁剑(攻击+ B),66 长剑(攻击+13),67 双刃剑(攻击+19,防御+3),68 钢铁剑(攻击+24),69 妖精之剑(攻击+22,防御+4),6A 蛇剑(攻击+29,防御+5),6B 屠龙剑(攻击+35),6C 闪电剑(攻击+39),6D 珊瑚剑(攻击+43),6E 莫邪剑(攻击+48),6F 水晶剑(攻击+57),70 轩辕剑(攻击+66),71 天空之剑(攻击+75),72 僵尸剑(攻击+86,魔击+10,魔御-10),73 米亚剑(攻击+98),74 圣剑(攻击+110),75 火焰剑(攻击+127,魔击+30,魔御+10),76 破邪剑(攻击+145,防御-25,魔击+30,魔御+30),77 诱惑之剑(攻击+170,防御+20,魔击+20,魔御+15),78 吹雪剑(攻击+185,速度+20),79 奇迹之剑(攻击+200,防御+30,魔击+10,速度+30),7A 石岩魔剑(攻击+320,魔击+30,魔御+23),7B 粗蛮之剑(攻击+260,魔击+10,魔御+10,速度-10),7C 邪圣剑(攻击+235,防御-12,魔击+20,魔御+20),7D 克里之剑(攻击+105,魔击+50,魔御+10,速度+10),7E 炫目之剑(攻击+10,防御+35,速度+10),B2 小刀(攻击+4),83 水果刀(攻击+7),84 飞刀(攻击+35),85 宽刃小刀(攻击+32),86 锯刀(攻击+52),87 冰刃(攻击+60,魔击+30),88 毒蛾刀(攻击+90,魔御-14),89 链条镰刀(攻击+158,速度+13),8A 雷鸣军刀(攻击+230,魔击+25,魔御+10),8B 地狱军刀(攻击+230,防御-30,魔击+30,魔御-15),8C 圣刀(攻击+135,防御+10,魔击+10,魔御+15),8D 铁爪(攻击+ +82),90 圣爪(攻击+163,魔御+40),91 恶魔爪(攻击+193,魔击+30,魔御+30),92 万兽爪(攻击+224,防御+10,魔击+20,魔御+20,速度+10),9B 铁杖(攻击+15),9C 雷杖(攻击+25,魔击+5),9D 魔法杖(攻击+31,魔击+12,速度+5),9E 贤者之杖(攻击+45,防御+15,魔击+20,魔御+15),9F 溶岩杖(攻击+80,防御+10,魔击+10,魔御+20),A0 祝福之剑(攻击+120,魔击+15,魔御+35),A1 天罪杖(攻击+125,魔击+25),A2 神龙杖(攻击+140,防御+5,魔击+20,魔御+20,速度+5),A3 圣者之杖(攻击+165,防御+10,魔击+30,魔御+30),A4 魔封杖(攻击+214,魔击+35,魔御+40),B2 魔神金槌(攻击+234,魔击+10,魔御 10),B8 石斧(攻击+23),BA 青铜斧(攻击+38),BB 妖精斧(攻击+42,防御+5,魔击+5,魔御+5),BC 战斧(攻击+59,魔击+10,魔御+5),BD 大地之斧(攻击+85,魔击+10,魔御+10),BE 巨神之斧(攻击+1 B6,魔击+15,魔御+20),BF 圣斧(攻击+135,防御+40,魔击+10,魔御+15),D1 铁矛(攻击+10),D2 杀人枪(攻击+53,魔击+10),D4 三叉戟(攻击+92),F0 布衣(防御+4),F1 羽衣(防御+12,魔击+5,魔御+5),F2 皮饰衣(防御+15),F3 旅人衣(防御+24),F4 拳法衣(攻击+41,防御+29,魔击+5,魔御+5),F5 精灵羽衣(防御+34,魔击+5,魔御+10),F6 魔法法衣(防御+40,魔击+10,魔御+20),F7 装甲衣(攻击+5,防御+45),F8 魔兽外衣(防御+49,魔击+20),F9 武士装(攻击+5,防御+54),FA 武门服(攻击+6,防御+58),FB 战门服(攻击+12,防御+64),FC 炫舞服(防御+69),FD 魔法衣(防御+74,魔击+15,魔御+15),FE 公主袍(防御+79,魔击+10,魔御+10),FF 贤者装(防御+82,魔击+10,魔御+10),101 魔法装

(防御+88,魔击+20,魔御+24),102 黑暗袍(攻击-10,防御+97,魔击+20,魔御+20,速度-10),103 奇妙之衣(攻击-5,防御+102,魔击+30,魔御+10,速度+10),104 黄金圣衣(防御+110,魔击+20,魔御+20),105 天使之衣(防御+120,魔击+20,魔御+30,速度+15),110 火鳞甲(防御+16,魔击+10,魔御+10),111 皮铠甲(防御+8),112 青钢甲(防御+13),113 鳞铠甲(防御+20),114 铜铠甲(防御+25),115 锁子甲(防御+31),116 银铠甲(防御+36),117 铁胸甲(防御+42),118 铁铠甲(防御+47),119 龙鳞甲(防御+53),11A 火铠甲(防御+59),11B 魔铠甲(防御+66,魔击+20,魔御+10),11C 圣战甲(防御+72),11E 皮甲(防御+5),11F 雷射铠甲(防御+90),120 邪神宝甲(防御+95,魔击+25),121 刺刃铠甲(攻击+20,防御+102),122 银胸铠甲(防御+108),123 魔法铠甲(防御+114),124 镜子铠甲(防御+118),125 吸血铠甲(防御+123),126 恶魔铠甲(防御+128),127 钢铁铠甲(防御+132) 128 青铜铠甲(防御+137),129 神秘铠甲(防御+142),12A 流浪铠甲(防御+147),12B 僵尸铠甲(防御+153),12C 战神铠甲(防御+160),131 王者披风(防御+10,魔击+20,魔御+20),132 完美发带(防御+17),136 皮盾(防御+5),137 铁盾(防御+10),138 鳞盾(防御+13),139 石盾(防御+18),13A 力之盾(攻击+10,防御+23),13B 反射盾(防御+27,魔击+10,魔御+15),13C 水晶盾(防御+32,魔御+20),13D 水镜盾(防御+37,魔御+20),13E 魔法盾(防御+41,魔击+25,魔御+25),13F 青铜盾(防御+45),140 破减盾(攻击+49,防御+10,魔击+10),141 光之盾(防御+53,魔御+20),143 黑暗盾(攻击-10,防御+58,魔击+20,魔御+20),143 火焰盾(防御+61,魔击+15,魔御+15),144 钻石盾(防御+63,魔击+25,魔御+10),145 黄金盾(防御+66,魔击+20,魔御+10),146 钢铁盾(防御+67,魔击+5),147 巨齿盾(防御+63,魔击+30,魔御+25),149 风神之盾(防御+66,魔击+40,魔御+30,速度+20),151 火焰动杖(攻击+25,防御+5,魔击+20),152 加强斧柄(攻击+30),153 钢刺拳套(攻击+5,防御+10),154 皮帽子(防御+4),155 木帽(防御+9),156 毛皮帽(防御+13),157 风帽子(防御+18),158 法师帽(防御+25),15A 丝绒礼帽(防御+16),15E 铁盔(防御+15),160 全金头盔(防御+28),161 高贵头盔(防御+34),162 战神头盔(攻击+10,防御+42,魔击+10),163 撒旦头盔(防御+52,魔击-20,魔御-20),168 发圈(防御+9),169 头箍(防御+13),16A 勇者头箍(防御+17),16B 蓝玉头环(防御+24),16C 黄金后冠(防御+30),16D 太阳头冠(防御+36),16F 勇者面罩(防御+10,魔御+15),172 皮鞋(速度+3),173 皮靴(防御+2,速度+6),174 铁鞋(防御+5,速度+10),175 钢鞋(防御+8,速度+15),176 魔法鞋(防御+6,魔击+10,魔御+15,速度+19),177 飞天靴(速度+25),178 狂风鞋(防御+5,速度+30),179 洛特之鞋(防御+5,速度+36),17A 巴比提鞋(防御+8,速度+44),17B 走长靴(速度+50),17C 幻影神靴(魔击+10,魔御+10,速度+60),17D 战神之靴(攻击+5,防御+10,速度+75),181 烙跑之鞋(攻击-20,速度+30),190 地生命戒指(防御+20),191 祈祷项链(防御+10,魔击+20,魔御+20),192 永恒之书(魔御+30),193 王家之证(攻击+10,防御+10,魔击+10,魔御+10,速度+10),194 丝质面纱(防御+5,魔击+20,魔御+10),195 铁面具(攻击-5,防御+10,魔击-10,魔御-10),196 发带(防御+10),197 流星臂环(攻击+10,防御+10,魔击+10,速度+25),198 银色发饰(防御+15,魔击+20,魔御+20),199 王者披

风(防御+10,魔御+10)。

3. 能力修改

从 SECT 0000 的 DISP 0030 至 DISP 0486,SECT 0001 的 DISP 0004 至 DISP 0011。

亚特斯:体力 0300-0301,生命值 0302-0303,魔力 0304-0305,魔法值 0306-0307,等级 0314-0315,攻击 0316-0317,防御 0318-0319,速度 0320-0321,魔攻 0322-0323,魔御 0324-0325,经验值 0356-0363,所需经验值 0364-0367。

蓓莎:体力 0460-0461,生命值 0462-0463,魔力 0464-0465,魔法值 0466-0467,等级 0474-0475,攻击 0476-0477,防御 0478-0479,速度 0480-0481,魔攻 0482-0483,魔御 0484-0485,经验值 SECT 0001 的 DISP 0004-0007,所需经验值 0008-0011。

朵蜜拉(SECT 0001):体力 0108-0109,生命值 0110-0111,魔力 0112-0113,魔法值 0114-0115,等级 0122-0123,攻击 0124-0125,防御 0126-0127,速度 0128-0129,魔攻 0130-0131,魔防 0132-0133,经验 0164-0165。

亚娜(SECT 0001):体力 0268-0269,生命值 0270-0271,魔力 0272-0273,魔法值 0274-0275,等级 0282-0283,攻击 0284-0285,防御 0286-0287,速度 0288-0289,魔攻 0290-0291,魔防 0292-0293,经验:DISP 0324-0325。

4. 迷宫位置修改

修改 SAVE.DAT,迷宫位置坐标所在地址为:

水平方向:SECT 0000,DISP 0047(向左移减小,向右移加大)。

垂直方向:SECT 0000,DISP 0063(向上移减小,向下移加大)。

5. 没有敌人

将 ATT.LOG 改名,就不会出现敌人。必打的战也能不战而胜。不过第一次遇见的雷王是不败的,要先改回来输掉。有时画面上的敌人死了也不消失,存取一下进度就可消失。

6. 增加武器和防具

先将草药买到 99 个,然后将主角身上的武器、防具取下再装上,然后不停地安装武器和防具,物品栏中会有很多武器和防具出现。

魔眼邪神之塞尔特传说

Celtic Tales:Balor of the Evil Eye

一、游戏简介

这是一款由光荣美国分公司出品的策略型游戏,采用流行的三维 45°斜视效果,功能强劲,各种命令见效快,完全采用模拟现实的状况而成(资源如铁矿、森林会越开采越少)。游戏采用鼠标操作,有一个很大的特点是游戏中的各个图形符号所代表的意思在游戏中可随时查询(即"会议"选项)。游戏中有 9 位英雄可以扮演,每位英雄都有不同的领地和勇士,随你选择。游戏中有许多勇士在岛上闲逛,你得用打败、招募、劝降等各种手段把他们收归门

下，只有自己的队伍不断地壮大，具有实力，才有能力打败敌人巴罗。游戏也比较幽默，如牛会被人偷走，要防止牛让人偷走，要派一名勇士看守，自己也可去偷别人的牛，但要小心被人逮住。

故事讲的是圣母希望你能联合爱尔兰岛屿上的各个部落，对付弗莫人和它们的首领巴罗，首先要取得其他部落的支持和尊重，在开采资源、种地、训练等一系列活动中，不断提高自己及其各个勇士的等级，不断地招募新伙伴加入，不断地兼并别的部落，具有一定的实力后，再去与巴罗决战，最终取得爱尔兰岛的和平。

二、完全攻略

领地

游戏中领地共由 41 块组成。根据所选的统治者的角色不同，一开始时的领地也有多有少。在游戏世界的 70 年间要想办法征服整个领地。游戏的历法每年有 13 个月，冬季特别长，有 4 个月，其他 3 个季节都是 3 个月。

游戏画面会议选项中有个领地地图，画面左边的地图选项，都可以用来查看领地的情况。游戏一开始时只能看到自己拥有的领地的情况，要花几年的时间不断地向外扩张，或勘探或扩展实力，才能把那些未知的领地逐一展现出来。

地图上的障碍要绕过去，才能到达目的地。由于领地边界处常有湖泊、山脉、河流等自然障碍，因此，出去走一趟往往要花上几个月的时间。

游戏开始时，共有 18 位统治者散居在 27 块领地上，另外有 13 块领地是无人统治的，因此可以抢先去占领。最后一块领地就是魔眼邪神巴罗及其弗莫族所居住的陶力岛。把握胜利的关键就是征服 40 块领地，获得最高统治者的名号，然后才有可能击败柯南，毁灭巴罗。

统治者

一开始玩家可从 9 位统治者中挑选一位进行扮演。每位统治者都是部落的领导者，控制着数量不等的领地。作为统治者，不仅要扩大领地，而且也要搜集所有符咒和魔法，以便达到最高统治者的地位，才能与魔眼邪神巴罗决战。

这 9 位统治者各具不同的属性、本领、气质、技能、忠心的勇士和领地。根据选择不同的人应有不同的难度或是不同的挑战。其具体情况如下表所示：

统治者	等级	职业	领地	部族	勇士	人民	整体能力	天生技能
古谷良	4	战士	伊斯埃达	1	4	2476	97	勇士气概
费昂	4	战士	扉安那	1	8	3572	101	勇士气概
路格	4	战士	罗德鲁班	1	2	1814	96	组织能力
梅伯	4	战士	斯利哥	3	6	6182	189	组织能力
摩里岗	4	战士	芬迪亚斯	3	5	4051	141	组织能力
卡拉丁	4	德鲁伊法师	布里雷斯	1	3	2064	96	自然
安格斯奥格	4	德鲁伊法师	埃塞特莱	2	7	3830	145	自然
安南兰	4	吟游诗人	费欧纳迪	1	6	1874	95	自然
辛南奥格	5	吟游诗人	伐利阿斯	1	3	1899	99	元素

游戏有名誉属性的设计，因此在游戏中要多做一些可提高声誉的事情，例如建造城镇和要塞、维持和平、殖民新领地、接管领地、结盟、成功的贸易和进贡等。如果拒绝贸易和进贡、投降让出领地，或发展过于消极，则会降低声誉。

勇士

游戏中有3种职业，战士、德鲁依法师和吟游诗人。在占领对手领地时，在前线奋勇杀敌的是战士。而德鲁依法师和吟游诗人凭藉着多年前征战的经验，通过符咒的辅助来展现其力量。另外勇士还会根据3种不同的情况来分类，这就是血缘关系、自由流浪和恶棍。

勇士的基本属性是武力、灵巧力、智力和魅力，这些项目是永恒不变的，这些属性可通过身上配备的装备或物品而得到加强，这些物品有从城镇生产出来的一般性道具、著名的物品和备受重视的物品(王者之珠和盖波魔枪)。

升级所需点数	140	160	180	200	220	240	260	280	300	320	340	360	380
吟游诗人能力	54	78	98	98	98	98	128	128	128	128	128	128	195
德鲁依法师能力	60	80	111	111	111	111	111	111	111	111	111	111	220
战士能力	83	83	112	165	165	165	165	165	165	165	165	211	245

勇士的属性中有一些是可以变动的，如经验值、体力、士兵、家族、能力、人口、符咒和物品。经验值是用来衡量一位勇士整体能力的重要指标，此值越高，勇士在招募流浪勇士或做其他事情时成功的机会也越大，勇士每个月执行放牛、采矿、建筑或是训练等工作，都会不断增加经验值，当经验值达到一定程度，就会升级。等级最高可达15级，而巴罗被设定在16级。

技能

游戏的技能分为天赋技能和后天技能。天赋技能是与生俱来无法学到的本事，而后天技能是通过不断工作而学习到的。后天技能的增加根据严密的公式来计算。

对于天赋为自然的，活力可增加10点，使魔法与体力各加10点。而后天的活力技能可使体力加5点，后天的法术技能可使魔法值加5点。

对于天赋的元素技能，可使农作、伐木、采矿和放牛各加10点，而后天的土地技能可使农作加10点，后天的动物技能可使放牛加5点。

对于先天的组织技能可让勇士具有制造物品的能力，使建筑值加10点，所需的建造时间少一半；而后天的石工技能可使武力加10点，建筑加5点；后天的手工技能可使武力加10点，所需的物质少一半。

对于先天具有谈判技能的人可使赠礼、建议、使者和商队等点数加10点，而后天具有政治技能的，可使赠礼、建议和使者等点数加10点；而后天具有交易技能的可使商队值加10点。

对于先天具有勇士气概的，后天具有交易技能的，商队值加10点，后天具有武力技能的，伐木和采矿加10点，后天具有潜行技能的，所需时间减少一半。

作为统治，要根据每位勇士的技能分配工作，就能事半功倍。如果一直重复执行正确的指令，勇士就会很快学会新的技能。

领地事务

作为统治者，必须认真处理所有有关领地事务的大小事情，督导勇士辛勤工作，增加领地的经济、文化、防御和安宁。游戏画面上方显示的牛的图标是用来进贡贸易和给流浪汉及勇士报酬的；粮食图标用于进贡、贸易和支援前方将士的；农地是领地农耕土地的品质指数；木材是进贡、贸易、建筑城镇和要塞、道具所用的，这 4 种都可通过吟游诗人魔法效果来增加。其中农地也可通过农耕来增加，但会因弗莫人的入侵导致的火灾和水灾而减少。牛还可能通过贸易增加，但也会因向弗莫人纳税或是突袭、生病、贸易或偷取牛只而减少。而木材还可通过伐木、进贡、贸易而增加，但也会因向弗莫人纳税或是突袭、建筑、制造、贸易、进贡而减少。金属图标也是进贡、贸易、建筑城镇和要塞、道具所用的，它根据采矿、进贡、贸易而增加，会因向弗莫人纳税或是突袭、贸易、进贡而减少。人口图标显示领地人口总数，将随着时间推移逐渐增加。文化图标显示城镇的等级，通过建筑的方法来增加，最高值为 47。武力图标显示要塞的等级，通过建筑的方法来增加，最高值为 47。勇士图标显示领地目前停留的勇士数目。

领地指令有领地工具、要塞和城镇 3 大类。其中领地工具有耕作、放牛、伐木、采矿、魔法、训练、探勘、建筑城镇、建筑要塞、休息等。要塞的指令有委任、偷取牛只、建议、赠礼、战争等，城镇指令有制造、商队、移动等。这些指令都可相应提高一些技能，如放牛、伐木、采矿都可提高英雄气概和武力，也都需要潜在技能（这 3 种需要武力值）。执行指令会使经验值相对增加，但也会消耗一部分体力，执行指令也要花费一些时间。

德鲁依法师和吟游诗人还可通过魔法力量增加一些额外的数值，但由于施展魔法所要耗费的能量很大，在执行指令后便无法再执行其他的指令。作为德鲁依法师可执行的指令有治疗（用符咒 3/1/任一和水元素快速恢复一位勇士的体力）、消灭（用符咒 2/1/任一和水元素消灭弗莫人所引起的火灾）、转移法力（用符咒 1/2/任一和土元素转移法力给领地上的另一位勇士）和种植树木（用符咒 4/4/4 和土元素增加树木成长的速度）。而吟游诗人可施展的法术有鼓舞士气（用符咒 3/4/任一和风元素提高领地勇士的能力值）、耕作谷物（用符咒 2/1/任一和火元素让农地迅速增长）、增加牛只（用符咒 1/2/4 和风元素使牛群的数目在该月迅速增加）、提高人口（用符咒 3/3/4 和火元素增加领地的人口数目）。使用魔法需用到符咒。

战争

扩展领土虽然可以通过外交解决，但使用武力是统一领土的最快方式。战争需要准备足够的粮食，因为发动战争后，每日消耗的粮食是平常的 4 倍。一场 7 天的战争打下来，7 名勇士（一场战争最多限制勇士的数目为 7 名）所耗费的粮食是 4900 份。

战争之前，先在部族会议征询意见。再锁定想要发动战争的目标，通过对敌我双方进行分析后，觉得有利可图后再进行，不要贸然从事。如果对方领地头目的体力数值在 50% 以下，或是领地头目处于边界地区或靠近边界地区，有越过边界的打算和企图，或勇士的数目只有一半在领地里头，或是武力值在 15 以下，或是食物短缺，有了以上一些条件，发动战争才有胜利的把握。

正式发动战争之前，先让所有勇士休息一轮。战争指令有 8 种：移动、战斗、交换、撤退、

单挑、防御、魔法、休息，执行指令都可提高相应的技能，如单挑可提高英雄气概、武力和潜行。而要想俘虏敌方勇士，只能采用单挑方式将其打败才行。

战争胜利后，就要重建这块领地，建立武力和防御工事，防止其他统治者乘虚而入。

道具

游戏中有3类道具：一般物品、著名物品和备受重视的物品。一般物品可通过城镇中的制造指令来生产，著名物品是由达努女神送给统治者的，备受重视的物品要在统一领地后才有可能获得。一般物品有臂章(魅力+5)、胸针(魅力+15)、棍棒(武力+5)、匕首(武力+10、魅力+10)、双口斧(武力+10)、号角(智力+20)、标枪(武力+10)、镜子(智力+25)、戒指(魅力+25)、长矛(武力+15)、木棒(灵巧力+10)、剑(武力+25)、金丝项圈(灵巧力+20)和腰带(魅力+5)。不同的物品在制造时所耗的木材、金属的用量是不同的，制造时间短则2个月(臂章、棍棒和木棒)，长则半年(镜子、戒指)。

著名物品有圣剑(武力灵巧力+25)、智慧果(提高智力)、头盔(体力与灵巧+20)、戴达之壶(可使粮食无限)、七头猪(减少战争所需的粮食数量)、盾牌(武力与灵巧值+20)、费迪亚杖(大幅度提高灵巧力)、武力之石(体力值增加到10倍)、祈祷之石(提高最大法力值)、保护之石(提高智力)、诺达之剑(提高武力，并在与巴罗对战时可大幅度提高体力)、竖琴(提高魅力)、猪皮(提高体力)、魔法苹果(提高法力，保护牛只不生病)、轮子(提高灵巧力)。

备受重视的物品有王者之珠和盖波魔枪。王者之珠可提高武力、灵巧力、魅力和智力各20点，盖波魔枪是柯南的长矛，可增加武力和灵巧力各30点，有了它击败巴罗就轻松多了。

魔法

魔法在游戏中的地位比战士高，有了施用魔法的勇士，才能保证游戏最终的胜利。所有魔法师都带着由12块平板所组成的木制或石制的符咒，最上面的4块符咒代表质界符咒，中间一行的4块符咒是指环符咒，最下面一行的4块符咒代表着能量符咒，虽然木制符咒可以在领地里无限使用，而在战场上只能使用一次，破裂的符咒必须等得战斗结束后才能再行刻制，因此要想法搜集前领地最高统治者遗留下来的12块石制符咒，这些符咒分布在不同人手中，其中质界符咒中有星界、陆界、生界、死界，分别在迪尔奇、安格斯奥格、伯吉特、布连的手中。指环符咒有常春藤、烈火、寒冰、武力4种，分别在茵摩、魁德尼、马南兰、卡斯贝手中。能量符咒有4枚，分别为一级、二级、三级、四级，分另在辛页奥格、法恩、欧拿屈、卡拉丁手中。

以下是德鲁依法师可使用各种魔法一览表：

魔法	符　咒	元素	效　　果	损伤
混乱	4/4/1－3	土	导致目标因混乱而无法移动	士兵
熄灭	2/4/任一	水	将火焰熄灭	
洪水	4/3/任一	水	目标遭受洪水淹没	体力和士兵
迷惑	3/4/任一	水	让德鲁伊法师暂时以战士身份战斗	
治部	3/1/任一	水	恢复体力	

魔法	符　咒	元素	效　　　果	损伤
投石	2/1/任一	土	朝目标投掷石块	体力和士兵
照明	2/2/任一	水	将强光照射在目标上	体力和士兵
熔岩	1/2/任一	土	将熔岩如雨一般地攻击目标	体力和士兵
制不	1/3/任一	土	变出一滩可通行的浅滩	
保护	1/2/任一	水	在目标周围产生保护罩	
重生	4/4/4	土	将战死沙场的士兵恢复生命	
树藤	3/1/任一	土	在森林当中布置陷阱	体力和士兵

以下是吟游诗人可使用各种魔法一览表：

魔法	符　咒	元素	效　　　果	损伤
混沌	4/4/任一	风	出现幽灵士兵参加战斗	体力和士兵
降低士气	3/3/任一	火	使得敌人对形势感到恐慌	士兵
暴风	4/1/任一	风	制造暴风吹向敌人	体力和士兵
火雷	2/2/任一	火	在农田当中布置陷阱	体力和士兵
火球	1/2/任一	火	朝目标投掷慧星	体力和士兵
催眠	1/4/任一	火	导致目标无法动弹	士兵
鼓舞士气	3/1/任一	火	增加战斗时的属性	
内火	3/4/任一	火	使用带有火焰的拳头攻击	体力和士兵
毒云	2/2/任一	风	处于毒云里的敌人会麻痹	体力
烟雾	2/1/任一	风	使敌人搞不清方向	体力
速度	1/3/任一	风	暂时让灵巧力增加	
扭曲	4/3/任一	风	用龙卷风使目标受到损害	士兵

三、游戏心得

要增加粮食、金属、木材、人口、牛的数量可修改 KPWORLD? .DAT(? 为进度名，取值范围从 1 至 6)，地址分别为：

粮食：SECT 0160 的 DISP 0094－0095

金属：SECT 0160 的 DISP 0096－0097

木材：SECT 0160 的 DISP 0098－0099

人口：SECT 0160 的 DISP 0100－0101

牛　：SECT 0160 的 DISP 0102－0103

少女魔法师

一、游戏简介

这是一款由 TGL 公司推出的角色扮演类游戏。游戏在 Win 95 下运行。游戏描述几个小女孩想成为魔法师，拜老爷爷为师，在爷爷的森林小屋里学习魔法的故事。游戏中要学的魔法有 73 种，有 150 种魔法材料要收集，这些材料分布在 60 个场景里，真要好好修炼才行。这个游戏虽说是角色扮演类游戏，却有很强的养成类游戏风格。游戏的小动画精致可爱，图形小巧玲珑，角色可爱至极。音乐和音效搭配得也很好。游戏操作简单、容易上手。玩完游戏，让人觉得做个小孩真好。



二、完全攻略

蓝慕的故事

师父一大早就把蓝慕叫醒学习魔法。首先要学习的是“制造面包的魔法”。师傅说一个魔法师要吃用魔法变出来的面包才行，熟练这个魔法后，即使不用魔法材料也可将面包制作出来。蓝慕用 4 天的时间学会这个魔法，花 3 天时间调配出能够使用 3 次的魔法材料。在屋外使用 3 次都成功后，就可以报告师父，蓝慕的等级也成为第 4 级的“收集家”。

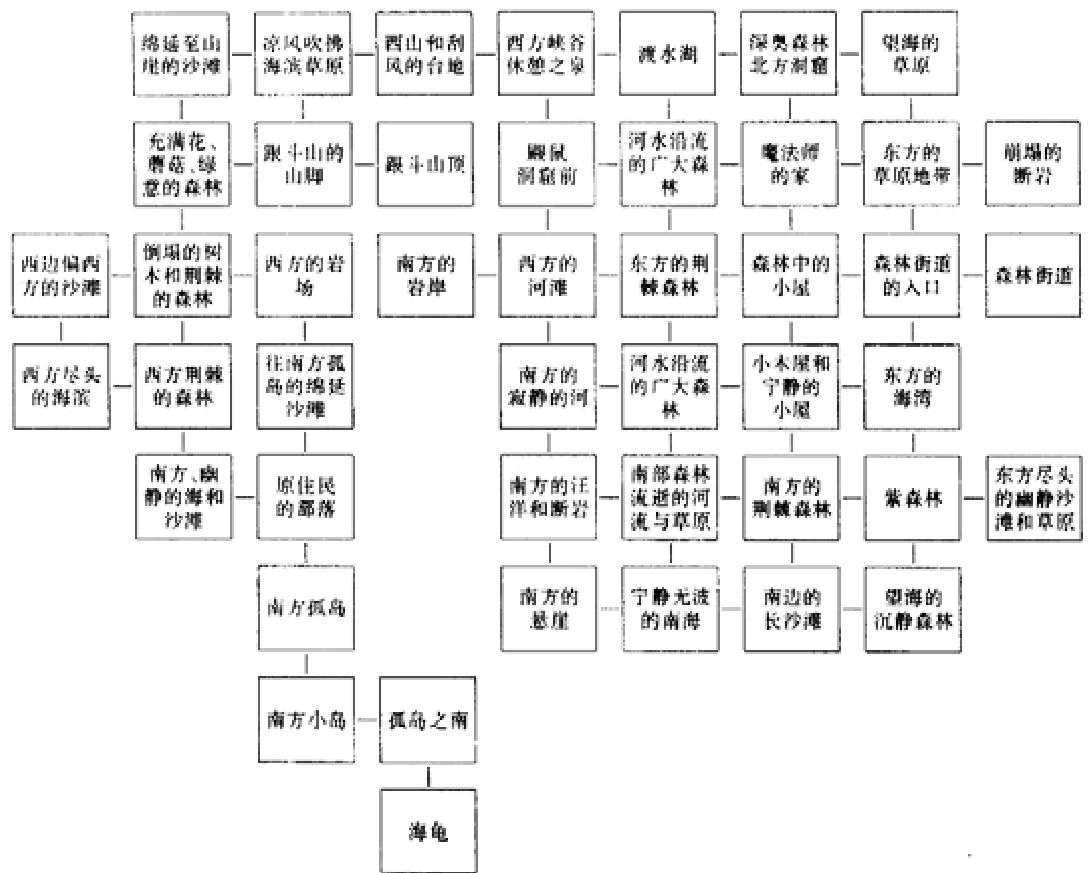
师父又让蓝慕熟练“风刃魔法”。这是为蓝慕外出对付野兽所准备的魔法。风刃魔法记载在一本《纯元素魔法及其二次的关联性》（好深奥的书名）的书中，学完后就要到野外采集魔法材料，由于这些材料中的神秘黑花不是开花的季节，因此要到住在“西山和刮风的台地”的贾世桐魔法师那里去交换。

在“西方的河滩”的河边捡到星形石头，正好魔法师贾世桐需要它。于是蓝慕从贾世桐那里换得调配风刃魔法所必需的 6 朵神秘黑花。将神秘黑花磨碎，然后从“鼹鼠洞窟”里得到红滑矿石（晒干）和绿毒石（烧烤），再炖煮从“森林中的小屋”找到短叶草根。调配好“风刃魔法”。在野外找几个野兽试试刀，效果不错。蓝慕升成“入学者”。

师父交给蓝慕一封信，让她送到西南方的“原住民的部落”的长老，他会讲一些有趣的故事。这次题目就是听故事，期限是 24 天。蓝慕找到长老，长老收到信后讲了一个故事，这就

是蓝藻家里那本《杉橘王国与伊美莉亚公主的故事》，但这个故事的结局只有西方的魔法师贾世桐才能知道。长老写了封信，要蓝藻带给贾世桐。

再去一趟西山和刮风的台地，见到贾世桐。原来公主和城堡被一个魔法师用冰雪冻住了，而且施法的魔法师和他的弟子都去世了，这个咒语没有人能解开，要进入城里要有"随从的证明"，而魔法师是无法使用的，100 年过去了，没有人能够进去。不过蓝藻不是魔法师，不就能进去吗。蓝藻回来告诉师父，征得师父的同意，得到贾世桐的"随从的证明"，向冰城出发。

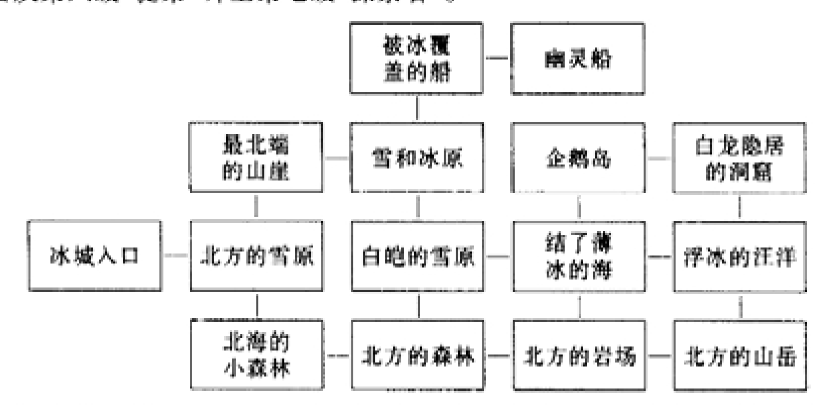


到冰城必须从洞窟那里走。洞窟对外界的入口有 4 个，从"鼹鼠洞窟前"处进入的话，要给鼹鼠蚯蚓才能进去（蚯蚓可在"东方的荆棘森林"的池塘边抓到）。没有蚯蚓可绕道从另外的入口进入。到达冰城入口，向两名红衣警卫出示随从的证明，顺利进入城堡。不料与一群野猪遭遇。蓝藻用风刃魔法消灭了野猪群，来至公主的房间前，这个房间被魔法师锁住了。听了公主悲惨的遭遇，蓝藻决心要救出公主。

冰城左边有个冰盒子，这是邪恶的魔法师留下来的，蓝藻打开一看，里面飞出 5 条飞龙，这时空中响起师父的声音："快回家！"蓝藻立刻往家走。

回来后师父讲述了杉橘王国的往事。原来杉橘王国是由外来的种族建立起来的，距王国灭亡的 20 年前，杉橘王国的王子与星风部落的女孩举行了婚礼，婚礼上出现红色和蓝色

两颗球，它是星风部落送的礼物，有强大的封印效果，用来封印王子以后出生的小孩的魔法能力。因为所有星风部落的人都具有魔法能力，他们不希望这种魔法能力被外人得到。伊美莉亚公主就是王子的孩子。说不定这两颗球能解开冰城和公主房间的魔法。了解这些情况后，蓝慕从第六级"徒弟"升至第七级"探索者"。



从贾世桐那里得知蓝球和红球要分别交给"西方峡谷的休憩之泉"的精灵和"鼹鼠洞窟"的鼹鼠。蓝慕便去找鼹鼠。鼹鼠洞里有个叫拍公的鼹鼠，丢了个旧头盔，心情不好，谁也不见。蓝慕只好到"森林中的小屋"的小池塘边找到了旧头盔，用它换得红球。蓝球倒是很容易拿到。蓝慕拿着这两颗球，从贾世桐那里学会使用方法，回家报告师父。蓝慕也升为第八级"初级魔法师"。

蓝慕把冰城的冰盒子打开后，得到钥匙和信。用钥匙将公主的房门打开，看到公主一个人关在房间里，而且被施用了禁咒魔法根本走不了。蓝慕又去请教贾世桐。他让蓝慕去找调配"解咒魔法"的材料。从"东方的草原地带"找到九塔叶，从"南方的荆棘森林"找到茶色毛果实，从"魔法师的家"背后的大树脚下找到强化触角。用这些材料交给贾世桐配成"解咒魔法"，用此解开了公主身上的咒语，使公主得到自由。

蓝慕回到家，现在已升成第九级即"高级魔法师"了。最后一个题目是找齐 3 颗宝珠，到雁露小姐那里，让她承认蓝慕是正式的魔法师。宝珠要在已认识的人那里找线索。找到贾世桐，但要有"制造面包"和"麻痹魔法"才肯告诉她宝珠的下落。蓝慕回来后，炖煮在"望海的沉静森林"里找到的密花果，烧烤在"崩塌的断岩"处得到的空心根，磨碎在"东方荆棘森林"里找到的茶色粒果。学会"麻痹魔法"，向贾世桐展示了这两项魔法，得到黄色星宝珠。

在伊美莉亚公主那里要有"火焰魔法"和"变成小熊魔法"，火焰魔法是烧烤"紫森林"的喇叭菇，晒干"鼹鼠洞窟前"的蝙蝠牙，磨碎"深奥森林的北方洞窟"的紫色圆体菇和橘线茶菇。"变成小熊魔法"要烧烤"南边的长沙滩"的粉红珊瑚，磨碎"宁静无波的南海"的绿刺螺，晒干"东方的荆棘森林"的橙色树瓜。向伊美莉亚公主展示这两种魔法，得到紫色星宝珠。

最后从师父那里得到天蓝色星宝珠。将 3 颗宝珠带给雁露小姐，终于成为正式的魔法师了。

佩玲的故事

佩玲从小跟着师父。这一天，师父要求佩玲学会"制造葡萄干"的魔法，这是佩玲要学习

的第一课。在“南方荆棘森林”找到独枝花，将它磨碎；在“东方荆棘森林”鼹鼠洞窟里找到粉红刺矿石，晒干。这样就完成了，轻轻松松地升了一级。

下一课是学会调配“变成南瓜的魔法”。该魔法记载在图书馆书架上的《性感写真集》里。佩玲炖煮在“东方荆棘森林”找到的南瓜果；磨碎在“森林中的小屋”找到的卷涡土根；烧烤在“鼹鼠洞窟”前找到的紫纹红花。完成任务。

第三个题目是在图书室找出记载有“火焰魔法”的书，并将它学习到50%的学习度以上。“火焰魔法”就记载在红色封面的画册里，把它找出来学一下。

接下来师父要求佩玲自己去研究“探索精神材料魔法”，并将它学会，也没有任何提示。这个魔法可在《旅游画册》里找到。炖煮在“西方的峡谷休憩之泉”找到的七彩根；烧烤在“西方河滩”找到的蝴蝶翅；磨碎在“东方草原地带”找到的绿果实。调配好后给师父看，这个课题就完成了。师父这次没有立即将下一个题目交给佩玲，只是说等一段时间再说。

佩玲从小就跟着师父，但还记得母亲是和师父一样的魔法师，父亲是个探险家，他们现在在什么地方却一无所知。小佩玲很想念家人，于是她又来到师父的房间询问家人的下落。没有想到下一个课题就是“自己想自己做”——给自己一个目标，向这个目标努力。师父告诉她，她的母亲因病去世，父亲下落不明，但她母亲留给了她一只戒指。这次的课题是“去扫母亲的墓”，地点是遥远的“西北方的望海山崖”。从“绵延至山崖的沙滩”往上走就可以走到。母亲的坟墓由于长久无人打扫，上面全是土拨鼠。小佩玲现在还不会攻击魔法，回家问师父。师父说可以用以前学的“火焰魔法”，将它学成高级魔法就可以解决这个问题。佩玲学会“火焰魔法”后，用它消灭了土拨鼠，在母亲的墓前献上黄色的花束。

从小失去母亲的佩玲对母亲的思念越来越强烈了，请师父给她想想办法，师父同情佩玲的身世，答应为她调制“通灵魔法”，但魔法材料还得佩玲自己找。这三种材料是织网菇、绿毒矿、黑眼花。织网菇在“深奥森林的北方洞窟”，绿毒矿在洞窟内，黑眼花在“北海的小森林”。

得到“通灵魔法”，小佩玲来到她从前住过的“森林中的小屋”，使用通灵魔法，果然见到自己的母亲。不料从母亲处得知佩玲的师父就是母亲的父亲，也就是佩玲的爷爷。母亲还说佩玲的父亲还在人间，为了寻找传说之谷“峡岗山”的世纪之树而失踪，据说世纪之树的叶子可以治愈很多病，父亲是为了帮助人们才失踪的。母女见面的时间到了。佩玲决心去寻找父亲。

传说之谷的入口在“西方的河滩”的瀑布背后，洞窟里的蝙蝠还真不好惹，把左上角的石头推开就可以到传说中的峡岗山谷。进入山谷中的洞口一直往前走，山洞会崩塌，又回到最初进入的地方，只有重新再走一次。不过因祸得福，得到铁矿石。将铁矿石交给峡岗山谷的大地精灵，得到一把茶色钥匙，用来打开谷中的大门。打开大门，佩玲见到父亲，原来父亲由于身受重伤，一直在苦苦支撑，终于等到佩玲的到来，于是父亲含笑去世了。临死之前，他希望佩玲成为雁露小姐的接班人，这样佩玲就可以见到死去的父亲和母亲。

佩玲将事情的经过告诉师父，不，应该是爷爷。爷爷交给佩玲最后一个课题，找到3颗宝珠，并将它们交给北方的雁露小姐，让雁露小姐承认佩玲是一个真正的魔法师。

先用“火焰魔法”和“无力化魔法”向南瓜精灵展示，可得到红色星宝珠。“无力化魔法”

的制作方法是晒干在“森林中的小屋”找到的水珠花；烧烤在“跟斗山顶”找到的毒岩花；炖煮在“森林中的小屋”找到的紫丁花；磨碎在“崩塌的断崖”找到的蜥蜴尾。

用“制造葡萄干”和“操纵的魔法”换得绿色星宝珠。“操纵的魔法”的调配办法：烧烤在“鼹鼠洞窟”前找到的白里叶；磨碎在“崩塌的断崖”找到的茶色硬果核。

最后一颗宝珠掌握在爷爷手里，用“恐惧魔法”和“治愈魔法”得到天蓝色星宝珠。其中“恐惧魔法”的调配办法是：磨碎在“南方荆棘森林”找到的红梅果；烧烤在“渡水湖”找到的黄色喇叭花。而“治愈魔法”的调配办法是：烧烤在“北方洞窟”内找到的孢子蘑菇；磨碎在“跟斗山顶”找到的翡翠卵；炖煮“南部森林、流逝的河流与草原”找到的毒虫翼；烧烤在“小木屋和宁静小屋”找到的青蛙脚；炖煮在“南部的长沙滩”找到的金盏药草。

佩玲带着 3 颗宝珠出发到北方去找到雁露小姐，终于成为魔法师。

南姿的故事

今天是南姿开始学习魔法的第一天，第一个课题是熟练“变成仙人掌魔法”。期限是 24 天。花 5 天时间在师父房间里学会魔法（也可以在图书馆里研读一本《植物画册》的书），然后到野外去采集魔法材料。在“西方峡谷的休憩之泉”找到粉红山楂花；在“东方的荆棘森林”找到四脚蛇尾巴；在“东方的荆棘森林”找到青果实。找到材料后到研究室里调配，要花 3 天时间做成 3 个“变成仙人掌魔法”。然后到野外将小树一类的障碍物变成仙人掌，回去告诉师父。

师父又交给她第二个课题，熟练“相反移动魔法”，期限也是 24 天。这个魔法的记载在图书室里一本《生物个体的特质和无生物》的书里。磨碎在“深奥森林的北方洞窟”找到的卷涡草；炖煮在“东方荆棘森林”找到的南瓜果；烧烤在“望海的沉静森林”找到的三角圆叶。找齐材料调配成功后，可到野外试试，敌人被施法后都会向反方向逃走。

师父这次没有给提示就要求南姿熟练“与生物交谈魔法”，南姿只有自己在图书室里看书，这个魔法还是在上次看的那本书中。调配办法是：炖煮在“南部森林、流逝的河流与草原”找到的毒虫翼；烧烤在“河水沿流的广大森林”找到的蜘蛛巢；晒干“魔法师的家”中的强化触角。

下一个题目比较简单，只要找到“绿菇”、“紫水晶”、“粉红珊瑚”就可以了，期限也是 24 天。为了方便寻找，最好学会“探索魔法”，这类魔法记载在旧日记本和《旅游画册》里。

探索物理材料魔法的调配办法：烧烤在“望海的草原”找到的覆叶草；磨碎在“森林中的小屋”找到的常绿树叶；晒干在“河水沿流的广大森林”里找到的针叶棉果。

探索精神树料魔法调配办法：炖煮在“西方峡谷的休憩之泉”找到的七彩根；烧烤在“西方河滩”找到的蝴蝶翅；磨碎在“东方草原地带”找到的绿果实。

探索变异材料魔法的调配办法：烧烤在“北方岩场”找到的二重果；磨碎在“西山和刮风的台地”找到的藤花桌；炖煮在“东方草原地带”找到的红水荷。

探索幻觉材料魔法：烧烤在“鼹鼠洞窟”内找到的绿菇；磨碎在“南边的长沙滩”找到的橙针红果；晒干在“西方荆棘森林”找到的黄芽叶。

探索强化材料的魔法：晒干在“充满花、蘑菇、绿意的森林”找到的橘点蘑菇；炖煮在“鼹鼠洞窟”内找到的绿晶石；烧烤在“河水沿流的广大森林”找到的宝石果。

探索中和材料魔法:炖煮在"东方的草原地带"找到的九塔叶;磨碎在"垦海的草原"找到的番薯根;烧烤在"西山和刮风的台地"找到的紫香花。

绿菇和紫水晶都在"西方洞窟"里,粉红珊瑚在"南边的长沙滩"。找到后交给师父就完成了这个课题。

南姿向师父提出埋藏在心中很久的问题,南姿从小身上就有一块硬币,却不知道它到底代表什么。师父说这块金币上的图案是以前消失了很久的星风部落的标志,在渡水湖中有座半沉没的神殿,上面就有这样的标志,南姿可以去查一下。回来之前必须熟练两种魔法,这两种由南姿自选。

从"河水沿流的广大森林"往上,来到渡水湖边,发现水中有一条颜色不同于其他湖水的水带,就像是一条隐蔽的通道。沿着这条通道进入湖中心的神殿废墟,见到一个水精灵。水精灵认出南姿是星风部落的后裔,便引发出南姿身上隐藏的魔法"穿越梦的世界",让南姿自己去梦里寻求星风部落消失的原因。

南姿被魔法传送到"被冰覆盖着的船",这条船好荒凉。不料却见到一个也是星风部落后裔的小男孩,他是为了偷渡到其他国家才上了这条"幽灵船",他好象知道很多的事情。据他所说,在这个大陆上,南方的海岸、东南方的城镇、杉橘王国都有星风部落的人。这个小男孩说如果他成了魔法师,要求南姿能嫁给他,南姿认为这不过是一个梦而已,就答应了他。这时,魔力消失了,南姿回到原来的地方,天色也晚了。

师父叫南姿把山猪牙和一封信带给西南海岸边的部族长老,并将此作为这次的题目。南姿在"原住民部落"里找到长老,将东西交给他。师父在信中要求长老把星风部落有事情告诉南姿。原来这个村落就是长老和几个星风部落的人建立的,100年前的一场大火使星火部落衰败了,现在活下来的人已经不多了。要想知道更详细的情况,可以去找住在北方白龙洞窟的白龙。

隐居在洞窟的白龙的职责是守护这个世界的状况,没有什么事能瞒住它,它也对世界上的事情无所不知。南姿从白龙口中知道她双亲在100年前的大火中去世的消息,但由于南姿拥有穿越梦的世界的魔力,可来到100年后的这里,从而逃过那场劫难。拥有这种魔力的人会招致不幸,而南姿拥有这种魔力却使她的潜在能力得到拓展。白龙好像还隐瞒了些什么,只说有个人在等待南姿的出现,只要去"被浮冰覆盖的船"上看看就知道了。

南姿找到了"幽灵船",里面没有人,只捡到一本笔记本。南姿认出这是上次在梦里遇见小男孩的地方。看来南姿并不是在做梦,而是通过梦与100年前的人见面。

南姿满腹疑团地回到师父那里,师父要求她练出3种探索魔法(探索变异材料、探索强化材料、探索物理材料的魔法)。学会后师父让她把银之水送到"跟斗山顶"的魔法师米斯提处,并将只有他能调配的星之砂带回来。跟斗山脚下有个男子挡住南姿,不让她去米斯提那里,还招来几条飞龙。南姿很快就把它们消灭,进入魔法师米斯提住的塔内,与那名男子交谈,得知他叫伊寇,是米斯提的徒弟。他已经是魔法师了,原来他就是那艘船上的小男孩,整整等了南姿100年。南姿只好说等她成为真正的魔法师再说。

南姿回到师父处,接到师父的最后一个题目:收集3颗宝珠到北方见雁露小姐,她会承认南姿是个真正的魔法师。至于3颗宝珠的下落,需要南姿从已经见过的人那里找线索。

南姿先找到白龙，用“变化花圃法”和“风之曲魔法”从白龙那里得到橘色星宝珠。用“风刃魔法”和“友好魔法”在伊寇处得到蓝色的星宝珠。用“探索幻觉材料魔法”和“变成物品的魔法”从师父那里得到天蓝色宝珠。

南姿带着这 3 颗宝珠往北走，找到雁露小姐，得到真正的魔法师的承认，和伊寇过上幸福的生活。

三、游戏心得

1. 修改

物品存放在主角的物品存放栏中，直接修改游戏人物的物品存放栏地址就可得到相应的物品。寻找到地址后，可以看到它的存放格式为 64 00 00，实际表示 64、物品名和数量。从 01 01 后的第一个 64 00 00 开始的 95 个字节存放食品类物品。食品类后 96 个字节为魔法材料，之后 96 个字节存放调配好的各种魔法，最后 96 个字节是存放道具的地方。以下是各物品的代码：

(1)食品类：

01	便当	02	排骨	03	鱼	04	猪肉干
05	药草	O6	酒	07	面包	08	葡萄干
09	红色树果实	0A	椰子	0B	红酒		

(2)魔法材料类：

01	绿菇	02	橘线茶菇	03	红头菇	04	圆石菇
05	蓝紫花菇	06	黑条茶菇	07	灌木菇	08	喇叭菇
09	橘点蘑菇	0A	圆球菇	0B	孢子蘑菇	0C	紫色圆体菇
0D	织网菇	0E	黄毒菇	0F	绿伞菇	10	红岩菇
11	向日菇	12	尖头黑蘑菇	13	梦幻紫菇	14	雪里茬菇
15	绿毒矿	16	蔚蓝晶石	17	红滑矿石	18	鸟羽化石
19	紫水晶	1A	钟乳橘石	1B	红炎晶石	1C	橘红金矿
1D	幻象青矿	1E	绿晶石	1F	树脂块	20	水晶石
21	玻璃石	22	蜥蜴卵化石	23	粉红刺矿石	24	液体混合物
25	虫卵石	26	黑绿石	27	幸运石	28	红钟乳石
29	粗枝根	2A	红椒果	2B	宝石果	2C	寄树菌
2D	滋养花	2E	短叶草根	2F	覆叶草	30	蒜头根
31	针叶红果	32	橘色空心花	33	三片叶	34	黄寒花
35	九塔叶	36	番薯根	37	常绿树叶	38	白果实
39	毒岩花	3A	锯叶花	3B	橘百合	3C	黄芽叶
3D	土石根	3E	橙紫树果	3F	藤花果	40	幻像红果
41	紫斑水母	42	紫香花	43	红毒花	44	水珠花
45	金盏药草	46	毒芹	47	香馥叶	48	药草
49	黄茎植物	4A	卷涡土根	4B	强毒青果	4C	鸟羽水草

4D	卷须根	4E	橘色果实	4F	神秘黑花	50	茶色毒草
51	毒穗	52	七彩异花	53	茶色粒果	54	茶色硬果核
55	球叶植物	56	空心根	57	卷涡草	58	独枝花
59	针叶锦果	5A	广枝叶	5B	七彩根	5C	二重果
5D	红枝茶叶	5E	紫纹红花	5F	白点苔	60	红果实
61	白果叶	62	粉紫奇花	63	红梅果	64	南瓜果
65	粉红山楂花	66	冰玉青花	67	蜜花果	68	橙色树瓜
69	橘果红	6A	绿蕉花	6B	青果实	6C	绿果实
6D	人面果	6E	耳坠果实	6F	茶色树果	70	黄色喇叭花
71	红水荷	72	茶色毛果实	73	圆根草	74	芭蕉果
75	三角圆叶	76	三叶花	77	紫丁花	78	黑眼花
79	四脚蛇尾巴	7A	蝴蝶翅	7B	蜥蜴尾巴	7C	螃蟹钳
7D	强化触角	7E	毒虫角	7F	猴尾巴	80	毒虫翼
81	猪牙	82	虎爪	83	粉红珊瑚	84	鱼背鳍
85	龙马尾	86	青蛙眼	87	鸟羽毛	88	水鹿角
89	青蛙脚	8A	蝎子尾	8B	虫茧	8C	蜘蛛巢
8D	昆虫触角	8E	臭甲壳	8F	绿刺螺	90	橘色贝壳
91	绿石贝	92	鸟嘴	93	粉红鼠尾	94	蝙蝠牙
95	翡翠卵	96	粉红珠	97	玩具迷你屋	98	小树苗
99	风的果实	9A	香袋				

(3)调配好的魔法：

01	火焰魔法	02	雷击魔法	03	结冰魔法
04	风刃魔法	05	压挤魔法	06	毒雾魔法
07	陷没魔法	08	闪光魔法	09	黑暗魔法
0A	探索物理材料魔法	0B	探索精神材料魔法	0C	探索变异材料魔法
0D	探索幻觉材料魔法	0E	探索强化材料魔法	0F	探索中和材料魔法
10	麻痹魔法	11	操纵魔法	12	相反移动魔法
13	混乱魔法	14	恐惧魔法	15	友好魔法
16	与生物交谈魔法	17	与无生物交谈魔法	19	变成树魔法
1A	变成岩石魔法	1B	变成蘑菇魔法	1C	变成南瓜魔法
1D	变成柱子魔法	1E	变成草丛魔法	1F	变成花圃魔法
20	变成椰子魔法	21	变成小熊魔法	22	变成仙人掌魔法
23	变成圆木魔法	24	变成荆棘魔法	25	变成木箱魔法
26	变成沙城魔法	2C	制造葡萄干魔法	2E	制造面包魔法
2F	制造惊吓箱魔法	30	制造便当魔法	31	制造排骨魔法
32	制造鱼魔法	33	制造魔法材料魔法	34	制造酒魔法

35	制造玩具魔法	36	制造树苗魔法	37	制造风的果实魔法
38	制造香袋魔法	39	制造百变箱魔法	3A	虚弱化魔法
3B	变成物品魔法	3C	无力化魔法	3D	危险化魔法
3E	风之曲魔法	3F	变化树木魔法	40	变化岩石魔法
41	变化南瓜魔法	42	变化蘑菇魔法	43	变化花圃魔法
44	变化圆木魔法	45	变化荆棘魔法	46	变化仙人掌魔法
47	变化沙城魔法	48	变化角蛙魔法	49	变化土拨鼠魔法
4A	变化鼹鼠魔法	4B	变化龙鸟魔法		

(4)道具类:

01	青蛙	02	贩州	03	旧头盔	04	黄金发饰
05	黄色花束	06	通灵魔法	07	惊吓箱	08	铁矿石
09	红色星宝石	0A	橘色星宝石	0B	黄色星宝石	0C	绿色星宝石
0D	蓝色星宝石	0E	天蓝色星宝石	0F	紫色星宝石	10	小熊
11	银之水	12	星之砂	13	随从的证明	14	森林的精灵
15	红球	16	蓝球	17	公主房间钥匙	18	解咒魔法

2．魔法的调配

魔法的调配是从很多自然材料中提取本身所持有的自然力量，将它改变为魔力，而魔法的调配有以下4种：

烧烤：用于净化其中所含的不纯物。

晒干：用于压抑其中所含的自然力量，使魔法效果稳定。

磨碎：用于提高自然力量。

炖煮：可使多种材料所持有的自然力量合而为一，点燃炖煮越久，效果也越安定，但过久效果也会消失。

为了使用调配完的魔法发挥安全性，必须进行某种仪式，这也就是将魔力定形成卷轴的仪式。换句话说，只将魔法材料调配好并不能随心所欲地施展魔法。

仪式的方式如下：

(1)在研究室画好魔法阵，依魔法种类的不同，魔法阵都必须重画。

(2)在魔法阵的中间放置魔法媒介物——卷轴。

(3)将调配好的魔法材料撒在设立的魔法阵周围的蜡烛台上，让它燃烧，魔法材料是和魔法阵互相对应的，顺序不能错。

(4)如果顺利，魔法阵会闪闪发光，表示魔法仪式完成。

(5)施用魔法时，只需念出关键字即可。

魔法调配清单一览：

攻击魔法

用于打倒防阻的怪兽，其中包括：

·火焰魔法：①喇叭花烧烤，②蝙蝠牙晒干，③菜色圆体菇磨碎，④橘线茶菇磨碎。

·雷击魔法：①寄树菌晒干，②卷发根烧烤，③黑条茶菇磨碎，④橘紫树果炖煮。
·结冰魔法：①绿蕉花烧烤，②三叶花磨碎，③芭蕉果晒干，④黑绿石炖煮。
·风刃魔法：①神秘黑花磨碎，②红滑矿石晒干，③绿毒矿烧烤，④短叶草根炖煮。
·压挤魔法：①蜥蜴的卵磨碎，②红果实炖煮，③乌羽毛烧烤，④圆球菇晒干。
·毒雾魔法：①灌木菇晒干，②黄毒菇炖煮，③粉紫奇花磨碎，④橘果红烧烤。
·陷阱魔法：①乌羽矿石磨碎，②树脂块炖煮，③黄茎植物烧烤，④虫菌烧烤。
·闪光魔法：①红钟乳石烧烤，②织网菇炖煮，③紫水晶磨碎，④橘色贝壳磨碎。
·黑暗魔法：①幸运石磨碎，②幻象青矿烧烤，③橘色空心花晒干，④橘点蘑菇晒干。

探索魔法

探索魔法是寻找魔法材料所在处的魔法。

·探索物理材料：①覆叶草烧烤，②常绿树叶磨碎，③针叶锦果晒干。
·探索精神材料：①七彩根炖煮，②蝴蝶翅烧烤，③绿果实磨碎。
·探索变异材料：①二重果烧烤，②藤花果磨碎，③红水荷炖煮。
·探索幻觉材料：①绿菇烧烤，②橙针红果磨碎，③黄牙叶晒干。
·探索强化材料：①橘点蘑菇晒干，②绿晶石炖煮，③宝石果烧烤。
·探索中和材料：①九塔叶炖煮，②番薯根磨碎，③紫香花烧烤。

驯兽魔法

使怪兽远离或无法动弹的魔法，具体如下：

·麻痹魔法：①蜜花果炖煮，②空心根烧烤，③茶色粒果磨碎。
·操纵魔法：①白里叶烧烤，②茶色硬核果磨碎。
·相反移动魔法：①卷涡草魔碎，②南瓜果炖煮，③三角圆叶烧烤。
·混乱魔法：①紫丁花烧烤，②蜥蜴尾巴炖煮。
·恐惧魔法：①红梅果磨碎，②黄色喇叭花烧烤。
·友好魔法：①球叶植物磨碎，②红树茶叶磨碎。

交谈魔法

交谈魔法是用于与树木、岩石、怪兽等交谈的魔法。

·与生物交谈：①毒虫翼炖煮，②蜘蛛巢烧烤，③强化触角晒干。
·与无机生物交谈：①红椒果晒干，②锯叶花磨碎，③圆根草炖煮。

自然变化的魔法

是将自然万物变成其他可以想象到的东西的魔法。

·变化树木的魔法：①圆石菇炖煮，②蒜头根烧烤，③红毒花晒干。
·变成岩石的魔法：①绿伞菇烧烤，②钟乳橘石磨碎，③三片叶晒干。
·变成蘑菇的魔法：①圆石菇磨碎，②金盏药草炖煮，③毒穗烧烤。
·变成南瓜的魔法：①南瓜果炖煮，②卷涡土根磨碎，③紫纹红花烧烤。
·变成柱子的魔法：①蔚蓝晶石炖煮，②紫斑水母晒干，③白果实烧烤。
·变成草丛的魔法：①香馥草晒干，②毒虫翼磨碎，③青蛙卵炖煮。
·变成花圃的魔法：①独枝花炖煮，②耳坠果实磨碎，③白点苔晒干。

·变成椰子的魔法:①强毒菁果磨碎,②七彩异花晒干,③莱色毛果实炖煮。
·变在小熊的魔法:①粉红珊瑚烧烤,②绿刺螺磨醉,③橙色树瓜晒干。
·变成小船的魔法:①茶色树果晒干,②鸟嘴磨碎,③茶穗毒草晒干。
·变成仙人掌的魔法:①粉红山梳花晒干,②四脚蛇尾巴烧烤,③青果实磨碎。

创造魔法

用于创造树木、岩石、怪兽、道具等的魔法。
·制作葡萄干:①独枝花磨碎,②粉红刺矿石晒干。
·制造面包:①毒穗烧烤,②茶色毛果实炖煮。
·制造百变箱:①紫色圆体菇晒干,②白果实炖煮,③香馥叶烧烤。
·制造便当:①茶色硬核果烧烤,②卷涡土根磨碎,③橙色树瓜炖煮。
·制造排骨:①水鹿角晒干,②红果实烧烤,③卷涡草磨碎。
·制造鱼:①七彩根磨碎,②粉紫奇花烧烤,③覆叶草炖煮。
·制造魔法材料:①尖尖黑蘑菇烧烤,②粗枝根炖煮,③幻象红果磨碎,④冰玉青花晒干,⑤卷发根炖煮。
·制造酒:①雪果红菇烧烤,②滋养花磨碎,③昆虫触角晒干。
·制造玩具:①虫卵岩磨碎,②二重果烧烤,③球叶植物炖煮。
·制造树苗:①白点花炖煮、②人面果晒干、③橘果红烧烤。

咒语魔法

使自然物、怪兽等持有特定效果的魔法。
·虚弱魔法:①梦幻紫菇烧烤,②绿果实晒干,③蝴蝶翅烧烤,④耳坠果实磨碎。
·变成物品的魔法:①黄寒花烧烤,②鱼背鳍晒干,③圆根草磨碎,④三片叶炖煮。
·变成食品:①向日菇磨碎②紫纹红花炖煮、③四脚蛇尾巴烧烤,④三角圆叶炖煮。
·治疗魔法:①孢子蘑菇烧烤,②翡翠卵磨碎,③毒虫角炖煮,④青蛙眼烧烤,⑤金盏药草炖煮。

神雕侠侣

一、游戏简介

此游戏是智冠软虫工作室于 1997 年推出的角色扮演类游戏。游戏将金庸原作的精华完整地展现出来,游戏的对白与剧情深入地探讨了发生在杨过和小龙女之间的爱情,就像是欣赏金庸同名小说的电子版。战斗画面采用 3D 斜向立体方式,通过战斗次数的累计来提升各项属性值。途中有各式各样的人加入队伍,每个人都有自己的招式,配合各项武器装备,更能发挥效果。游戏中如果反复使用一种招式,这种招式也会随使用次数而升级,成为自己的"成名绝技"。游戏不仅有许多场景出现,而且还有日夜的变化。游戏的音乐收录了

相思、古墓、步步险、问世间、归隐等十数首反映当时情景的乐曲，配合场景，适时播放。

二、完全攻略

游戏背景

江湖于华山顶峰决出武林盟主郭靖后，郭靖便携妻丐帮帮主黄蓉于东海桃花岛老丈人家渡过美好时日。十几年后，当年中原奸人杨康死后留下的儿子杨过也已成年。

小镇

杨过现在只知其父为杨康，其母为穆念慈，其余皆茫然不知。他寄居于靠东海一小镇外的破窑中。这日，杨过到镇上闲逛。到杂货店买两瓶金创药和一柄木剑。听镇上人说镇西北桥边来了位疯老头，自称武功天下第一，闲得无事，便去看看。此人正是当年武林盛传五奇人“东邪西毒南帝北丐中神通”之一的西毒欧阳锋。

破窑

杨过本想学得一两招武功，但天色已晚又无所获，只好回终南山脚的破窑中。见破窑门外有位中年人，经询问得知此人名为武三通，因仇家李莫愁到陆家庄寻仇，陆立鼎夫妇不敌，受了重伤，武三通护送他们来到此在。杨过入屋后见过陆立鼎夫妇，问后得知他们的情况。突闻屋外传来打斗之声，杨过冲出门外但见赤炼仙子李莫愁正与武三通打在一处。杨过不听武三通警告上前与李莫愁相斗。李莫愁抬手发出独门暗器“冰魄银针”，武三通见李莫愁放出暗器，已知不妙，话音未落，杨过已经瘫于地上不省人事了。李莫愁得胜，便抓走程瑛和陆无双。

数时辰过后，杨过醒来，呼吸吃力，心知中的李莫愁的毒针在这各种地方根本无克毒之药，突然想起了树林边的怪老头欧阳锋；便去找他。西毒欧阳锋一眼看出杨过身中剧毒，不过要想解毒除非杨过认他为义父，杨过当下拜倒认了义父。欧阳锋正要解毒，突然门外传来大雕的叫声，知道郭靖和黄蓉两人来了，大叫一声不好，与杨过约好晚上子时在西面的铁枪庙见面后便匆匆离开了。杨过是不明白欧阳锋为何如此惧怕雕叫，只好回到自己那间破窑中。

杨过在破窑中见到郭靖、黄蓉以及其女儿郭芙和柯镇恶。郭靖知道眼前这位少年正是结拜兄弟杨康之子后思绪万千，便决定把杨过带回桃花岛与自己一起生活。

客栈

在郭靖带着杨过回桃花岛的途中，见天色已晚先投宿在镇上的客栈里。杨过也在这个途中看到了降龙十八掌的威力，打心里想学。入夜时分，杨过怎么也无法入睡，一则想向自己父母的好友打听父亲的死因，所以来到郭靖房内向父亲当年的结拜兄弟打听此事，自然郭靖不能告诉这个少年他爹正死于黄蓉的护身软猬甲上，但是也不忍心向杨过隐瞒事实真相，深思之余只好推说日后再说吧。杨过出了郭靖的房门才想起与欧阳锋的约定，摸黑赶到了铁枪庙。

铁枪庙

杨过来到铁枪庙见到欧阳锋。欧阳锋称天下最厉害的武功并非是降龙十八掌，而是自己的蛤蟆功。杨过学会了蛤蟆功后，潜回客栈。

桃花岛

次日早晨，杨过与郭靖一起乘船前往桃花岛，一路南行至底，再经一个路口由南向北过一个山头，再经路口向西南就来到了桃花岛上的山庄。虽然是故人之子，理当尽情调教，传自身真功，但是毕竟杨康其人所做所为为天下人所唾骂，黄蓉担心杨过日后会走上其父的道路，便只传四书五经，不传武功。虽然年幼的杨过本身并不是罪人，黄蓉这样的作法也难免造成了杨过心理上的阴影。杨过来岛上也就这样，只在与自己屋中只有一步之遥的黄蓉书屋渡过，每每夜里总感到委屈。这天杨过休息，书屋外花园郭芙与武修文、武敦儒三人正在玩斗蟋蟀，杨过自然也上前参与。但手中没有蟋蟀，客厅中的女仆告诉他可在前院捉到蟋蟀。杨过走到前院西边的那棵树荫下，稍加细找(光标变？处)见到一条毒蛇。杀死毒蛇后，得到一只小黑蟋蟀。用久沾毒蛇毒性的黑蟋蟀战败郭芙的那只大蟋蟀。郭芙觉得没面子，便把杨过的蟋蟀踩死。杨过气不过，冲上前去挥手就是一掌。武氏兄弟想为郭芙讨回面子，上前与杨过相斗，被杨过唯一的武功“蛤蟆掌”震昏过去了。这时屋里的郭靖、黄蓉、柯镇恶赶出，正好看到武氏兄弟被蛤蟆功所伤，柯镇恶上前逼问杨过与欧阳锋间的关系，杨过大声怒骂，不肯说出，郭靖上前将他击昏。因为杨过辱及柯镇恶，不能再待在桃花岛，郭靖决定将杨过送上终南山全真派修行。



终南山

二人经过了杨过的破窑来到了终南山下。杨过再次借着郭靖开心观解长春道人题写的石碑的时候问起了父亲的死因，郭靖深思许久，不知从何讲起，带着激动，不知不觉中挥拳击得石碑尘粒飞溅。为此，全真派教士认为他们俩是霍都一伙。

终南山上山路口，两道士拦下了郭靖与杨过，原因只是因郭靖击碑而起，但是郭靖却不知什么龙女和求婚。两道士中右边那个竟拳脚相向，郭靖也打出降龙十八掌，将两道士打跑。在山脚，全真弟子赵志敬带着十余众教士接报后拦下郭靖、杨过要讨回公道。赵志敬仗着人多势众，群起而攻之，郭靖见此情景也只好让杨过先躲到一边去，自己与这些道士打了起来。打斗之后，郭靖发现杨过不见了，觉得是赵志敬趁己不备时挟扬过上山去了。

重阳宫

当郭靖流星跨步来到重阳宫前，霍都率人将全真弟子杀得尸横遍野，血流成河。三清殿内，丘处机、马钰等盘地而坐，吐气纳精疗伤，可以从两人发髻下不断渗出的汗水看出受了严重的内伤。郭靖愤然，击败霍都等人。杨过也在此时候来到殿中，果然是被赵志敬挟到山上后被杨过逃脱。郭靖向全真派道人解释后澄清了误会，将杨过留在全真教学艺。丘处机安排赵志敬来教授杨过。杨过与郭靖分别后开始新的生活。

赵志敬对杨过怀恨在心，只教杨过口诀而不授招式。杨过在终南山上虚度了三个月时

间。这日，赵志敬告诉杨过将在明天举办全真弟子的比武大会，然而这三个月里赵志敬没有教杨过一丝功夫，竟派出众弟子中武功最好的鹿清笃出场，想要羞辱杨过。迫不得已，比武会场上杨过再次用了蛤蟆功，出手伤人，将鹿清笃击伤。赵志敬大呼杨过出手伤人要严惩。真是杨过无法与赵志敬等人相斗，只好夺路逃出重阳宫。

洞口

杨过匆忙之际一路向南狂奔至尽头，遇路口然后向东跑，不知不觉闯入古墓派禁地，来到一个洞府的入口前遇到孙婆婆。杨过便要孙婆婆救他。孙婆婆在赵志敬、尹志平追到时对杨过百般回护，然后伸手拉着杨过，转身向洞内走去，这时赵志敬拔出剑来向孙婆婆背后刺出，将她刺倒在地。这时从洞中出来一位年方二八的小龙女。小龙女引来玉蜂，赶走赵志敬和尹志平两人。老妇临终前把杨过托付给小龙女照看。



古墓

杨过随着小龙女进入古墓。次日，小龙女带着杨过来到一间石室，里头放着数口石棺。小龙女给杨过介绍了一番有关石棺的故事。然后杨过来到卧室，小龙女要杨过睡在冰床上，并传授内心功法抵御床上寒气，自己在吊绳上睡。第二天让杨过到牌位室拜师，接着又到石棺室后方的练功房学习古墓派天罗地网神功。天罗地网神功需要空手修行，手中不能有任何武器。杨过在多次与麻雀练习天罗地网直至升一级后，回到卧室开始练新的功夫。小龙女与杨过到重阳练功室，一起参悟了当年全真教王重阳刻在墙上的武功秘籍，以及古墓派祖师留下的玉女心经。小龙女告诉杨过必须先有很好的武功根基才能开始修练玉女心经，因此，杨过开始加紧了自身武功修习。

花丛

四年后。杨过已经长大成人。这日，杨过又溜出古墓外玩耍一番回来后到重阳练功室找到小龙女，得知玉女心经的修行方法，此功需要由男女二人同时发招产生巨大威力，但是多年来修练者都未练成，只因修练双方必须同时进行，并且必须赤身相向对练，以便随时散发练功时体内散出的热气。二人决定离开四面石壁的古墓到外面找个地方修练。由古墓大厅向北进入墓道迷宫，在西北方向走出迷宫，经一条山道，在终南山后山找到了花丛深密的所在。半人高的花丛刚好可以相互遮掩，又能散发自身的热气，真是练功的好场所。

五个月后，二人在花丛中修练玉女心经即将功成圆满，这时赵志敬与尹志平也来到此地，发现了花丛中赤身练功的杨过与小龙女。赵志敬故意高声谈论，小龙女正在运气之时，受人干扰，便走火入魔。杨过穿好衣服冲出花丛，将赵志敬和尹志平二人打败，正当杨过手中的剑要刺透二人喉咙时，小龙女阻止了杨过。小龙女只让赵尹二人指天发誓不向别人说起此事就放过了他们。

古墓

杨过搀着深受内伤的小龙女回到了古墓卧室，见到李莫愁，她向小龙女索要玉女心经。小龙女有内伤，杨过又根本不是李莫愁的对手，二人只好跳上寒冰床躲到了密室中。然后通过地道逃到了古墓出口，小龙女让杨过放下断龙石后出墓逃生，但她自己不想出古墓。杨过在断龙石放下的一瞬间滚入了古墓中，愿与小龙女同生共死。二人随后回到石棺室，与李莫愁打斗。李莫愁得知出口已经封死后也无心去杀杨过、小龙女二人，只顾另寻出口去了。杨过抱着内伤发作的小龙女跳进石棺，本想以此陪小龙女在石棺里了却此生，没有想到石棺下面有地道，二人来到一间秘室里，从一面用血字写成的石壁上得知了九阴真经的口诀心法，同时也得到古墓地图，知道有条密道可以出去。

小龙女念在与李莫愁师姐妹一场，来到牌位室找到李莫愁，一起到东北方向上找到一块上有裂纹的石壁。打开石壁，左右左右右左右左穿过水道，来到了终南山的后山脚下，并在西南边找到了两间无人居住的小屋暂时住下。

终南山脚下

此后两人一起学习九阴真经，并让小龙女养好内伤，就这样快快乐乐的过了一年。这日，杨过出外走动，在东边遇上了欧阳锋。欧阳锋要传授杨过蛤蟆功的精要，便点了小龙女的穴道，与杨过到外面练功去了。等杨过练完功回来，帮小龙女解开穴道。小龙女提出要做杨过的妻子，杨过一时不知所措。小龙女伤心离开。杨过见小龙女走了，便急忙下山去寻。

豺狼村

杨过追寻小龙女离去的方向向南行，来到了一个小村里，从村民口中得知刚有一位姑娘去了西边的豺狼村。赶到豺狼村一打听才知道果然有位会武功的姑娘来此，但此时正在村北方的豺狼谷与几位道士打斗。出村后由西南走至东北，走了不少路途终于来到了谷中，正遇见陆无双被道士们打倒在地。杨过上前打败了道士，救下陆无双。两人结伴同行。来到西南方的龙居寨继续寻找小龙女，在路上从强盗手中救下了金国相国耶律楚材，来到龙居寨。

龙居寨

二人在龙居寨耶律楚材家住下。杨过对小龙女念念不忘，陆无双赌气走掉了。杨过在寨中四处寻找，好不容易在村中的酒馆找到了陆无双，但是李莫愁又来了。争斗间，耶律楚材和郭芙、武氏兄弟等人来到，李莫愁害怕郭靖随后就到，只好夺路而逃。杨过有感于郭芙与武氏兄弟之间的嗜骂，心有感伤地离开了酒馆。

华山顶

杨过在龙居寨附近寻找陆无双，在西北方不知不觉地就上到华山顶上。只见一老丐坐在山顶生火，此老丐正是北丐洪七公。杨过帮洪七公从东方一处山洞前的土堆中取出埋在那里的鸡，二人就坐在华山顶边吃边欣赏华山雪景边谈，俩人甚是投缘。吃饱之后洪七公打坐调理心脉，准备与将来的藏边双丑决战，请杨过帮助守护，杨过也知此事的重要性。

洪七公还未醒来，藏边双丑就来了。杨过拼死力敌，但挡不住双丑的攻击，被击倒在地。幸好洪七公及时纳气完毕，将双丑打到山崖下。

杨过挂念小龙女，便告别洪七公。在山腰处遇上欧阳锋，谈起洪七公武功的高强，欧阳

锋听了立刻上山去找洪七公比划。杨过见了便急忙追去。来到取鸡的山洞，只见二人已体力用尽，无力再战。然后而两人心中又各自不服。洪七公指点杨过打狗棒法，由杨过去问欧阳锋破解之法。待到杨过完全学会打狗棍法，欧阳锋也破解了最后一招“天下无狗”时，两大武学宗师已油尽灯枯，虽然一辈子为敌，最终还是大笑相抱而死。杨过嗟叹不已，埋葬二人后下山。

归云山庄

杨过穿过龙居寨出南门，打听到西南方的归云山庄将举行英雄大会。杨过觉得可在那里找到小龙女，便顺着路走向西南方，来到归云山庄。这里英雄汇集，这天正好遇上丐帮新任帮主的就职仪式，郭靖发现人群中的杨过，便上前相认。杨过与诸位新老朋友客套之后来到后院的房里睡下。

第二日，杨过被前院传来的打斗之声惊醒，在人群中发现了小龙女，此时的二人自有一番缠绵。场中的打斗是霍都与金轮法王将来争夺盟主地位。杨过与小龙女上前，双剑合璧赶走了霍都，郭靖也出掌击退金轮法王。回到大厅，郭靖见杨过本事高强，便要将郭芙许配给他，杨过面对众位英雄却表白与小龙女的爱慕之意。在场的人无法接受小龙女与杨过的爱情。郭靖与黄蓉便各自劝说杨过和小龙女。

那晚，黄蓉劝小龙女以杨过的名声为重，离开杨过。而小龙女回来再找杨过，发现杨过确有流俗之心，便自己走了。

杨过一觉醒来后，到小龙女的房前敲了半天门也不见动静，这时才不由想起昨天小龙女神色恍惚的话，知道小龙女又走了。又见郭芙撅着嘴站在花园里，说什么也不愿嫁杨过，见杨过到此时心里还只有小龙女而没有她，气得调头冲出了花园。杨过不管她，自己继续找小龙女去了。

石阵

镇中的有人说刚看见一位女子跑向南方的石阵，杨过以为是小龙女，便赶到石阵前，却见黄蓉受伤倒地，武氏兄弟无助地站在那里。原来郭芙被金轮法王捉到了石阵里，想要挟郭靖就范。杨过三绕四绕进入石阵中心，但是杨过也接不了金轮法王三招，正当金轮法王要向杨过下毒手时，程瑛出现，开动机关用巨石压住金轮法王，救走杨过。

幽谷

等杨过醒来时已经是日落西下，出门外见到陆无双，得知是被程瑛所救。程瑛与陆无双都暗恋杨过，均悄悄地把半块锦帕给了杨过。可杨过心里还惦念着小龙女，实在难办。

一日，三人走到门外遇到李莫愁追杀，大家抵敌不住，危急之时出现黄药师相救，从李莫愁手中救下了三人。杨过与黄药师谈得很是投机。后来杨过从傻姑口中知道了自己父亲的死因，便发誓要杀掉郭靖、黄蓉，为父报仇。杨过不告而别，向南行至底再西行，见到正运功疗伤的金轮法王，便走向前去动手治好了金轮法王的内伤，愿与他联手对抗郭靖。金轮法王请杨过到蒙古军营一叙。

蒙古军营

杨过来到了东方的蒙古军营大帅营中。此时从里头冲出来的老头差点撞到杨过身上，事后从大帅忽必烈口中得知那人是老顽童周伯通，而帅旗也被这个老玩童夺去。杨过一口

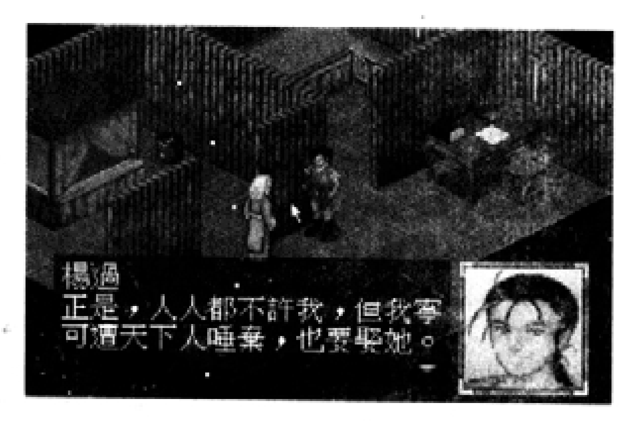
应下帮其夺回帅旗。

绝情谷

出南门来到西部的绝情谷，从虎口下救下公孙绿萼。进入谷中终于追上了老顽童，要回帅旗。在绝情谷中，杨过听老顽童讲这绝情谷主公孙止要与一位叫龙儿的姑娘成亲，杨过带着疑问来到了门外，不小心中了情花之毒。

当杨过来到庄内一看，果然那个少女正是小龙女！公孙止见来的这位少年竟是未婚妻的相好便让樊一翁赶走杨过。樊一翁打不过杨过，此时杨过突然心中不由大痛，原来是情花之毒发作，此毒是对情人感情越深就发作得越厉害，此时杨过见小龙女将成为别人的妻子，当然痛不欲生，因此赢回了小龙女的心。公孙止便要出手，公孙绿萼偏袒杨过，要他们担心她父亲手中的利可断金、削铁如泥的阴阳双剑。为表示公平，公孙止只好让杨过和小龙女二人到后院的兵器库找兵器。兵器室内杨过发现室中的一幅烧焦的画下找到君子剑和淑女剑，拿到这两柄上古名剑后回客厅与公孙止相斗，不幸还是失败了。杨过还得身受更深的情花之毒，小龙女见心爱之人饱受情花毒的折磨，也一下跳入情花堆中……

入夜，公孙绿萼潜入囚室放出杨过，并只身前往父亲炼丹室盗情花解药绝情丹。杨过见公孙绿萼很久没有回来，情急之下也来到丹房。看到公孙止已经发现了女儿的行为，杨过出手卫护公孙绿萼，无意之中开动了机关，与公孙绿萼一起掉到秘室暗道之中。在地道中，趟在水中，杀死无数鳄鱼，在东北角上出地道来到深谷。在谷中见到公孙绿萼的母亲裘千尺。裘千尺被公孙止挑断筋脉，抛入谷中已有多年。杨过帮助她从谷底回到地面。



三人出洞后回到西南方的绝情谷大厅，公孙止大惊。杨过给小龙女服下绝情丹，又得裘千尺传授密招，终于打败了公孙止，救下了公孙母女两条性命。公孙老母便要把女儿许给杨过，否则不把最后一颗绝情丹给他。后来又提出条件，先给杨过半颗绝情丹，只要杨过杀得郭靖与黄蓉立刻给另外半颗解药。如不服另外半颗，则只有 18 天可活。杨过和小龙女报仇心切，一口答应下来。

蒙古军营

杨过回到蒙古军营中，将老顽童还回的帅旗交给了忽必烈。蒙古军队将要攻打中原大宋江山，忽必烈知郭靖镇守襄阳，便派杨过前去刺杀。杨过出了东门，先向南走数里路再一路东行就来到了襄阳城。这一路上杨过亲眼看到，亲耳听到了许多蒙古兵士残忍兽行，也听到了老百姓对郭靖的拥戴，他的心里开始不安起来。

襄阳

杨过来到城南东部郭靖府。郭靖见杨过突然来访，很是高兴，他希望杨过与小龙女能加

入抗击蒙古入侵的行列。少时有兵士来报军情，杨过告退，去见黄蓉。入夜，郭靖告诉杨过其父生前所做所为，杨过深有感触，再加上途中所见所闻，杨过便不再下手。

第二天来到大堂上，得知武氏兄弟出城去了。郭靖恐他们二人有失，便请杨过找回武氏兄弟同商退敌之事。杨过出南门不远找着了武三通，得知那两个兄弟正为了郭芙要决斗。杨过为了阻止这种事发生，编出一些与郭芙的关系来，但这些话竟被随后跟来的小龙女听到，又是一场误会。杨过出手打败武氏兄弟，李莫愁此时出现，飞出两枚毒针作伤了两兄弟后就跑掉了。杨过知道自己时日无多，不如多救几人性命，于是替武家众人吸毒疗伤，自己因毒所伤，晕了过去。

待到醒来，已在襄阳城中。杨过坐在床前望着窗外，脑里是一片空白。当他回头时见到郭芙。郭芙手持小龙女的淑女剑说小龙女祝郭芙与杨过白头到老之类的话，杨过自然不信，两人从质问发展到对骂，郭芙说出了当年发生在终南山下的事，气得杨过再次挥手打了郭芙一记耳光，郭芙用手中淑女剑砍下杨过的臂膀，自知犯下大错，夺门而出。杨过伤心死了，也冲向雨中，来到湖边。一头扎进湖中，顺着河水飘流。当他醒来时，眼前是一座不知名的地方，一个黑色的山洞里走出一只巨硕的大雕望着自己，接着杨过双眼一黑又昏死去了。

《神雕侠侣》第一部完，请等待续集。

三、游戏心得

1. 修改杨过的参数

修改 SAVE?（这里？取值范围为 0－9）。杨过的属性地址为 SECT 0079 的：

生命：DISP 0420－0423；

气：DISP 0424－0426；

攻：DISP 0428

防守：DISP 0430

速度：DISP 0432

段：DISP 0434

修：DISP 0437

修改时各个属性要成比例，否则易死机。建议按郭靖的参数修改，郭靖的参数为 04 04 04 04 79 00 79 00 5A 00 3C 00 5A 00 1E 00 31 31。

2. 修改物品

物品的地址是固定的，在固定的地址内填入 01－09 就分别拥有 1 至 9 个物品，物品数量不得超过 9 个。

编辑 SECT 0000，

DISP 0450	木剑	DISP 0452	匕首	DISP 0454	铁剑
DISP 0456	青萍剑	DISP 0458	冷钢剑	DISP 0450	龙泉宝剑
DISP 0452	玄铁重剑	DISP 0454	君子剑	DISP 0466	淑女剑
DISP 0468	龙吟剑	DISP 0470	银索金铃	DISP 0472	竹棒
DISP 0474	铁棒	DISP 0476	飞刀	DISP 0478	玉蜂针

DISP 0480　糖葫芦	DISP 0482　短剑	DISP 0490　护腕
DISP 0494　布衣	DISP 0496　战袍	DISP 0498　藤甲
DISP 0500　铁甲	DISP 0502　金镂衣	DISP 0504　天仙彩带
DISP 0506　布靴	DISP 0508　皮靴	DISP 0510　穿云靴

修改 SECT 0001

DISP 0000　龙甲战靴	DISP 0002　女布鞋	DISP 0004　霓彩鞋
DISP 0006　碧绿玉镯	DISP 0018　金创药	DISP 0020　疗伤丸
DISP 0022　玉蜂浆	DISP 0024　九花玉露丸	DISP 0026　天山老参
DISP 0028　九线草	DISP 0030　雪蛤膏	DISP 0032　灵芝
DISP 0034　人参	DISP 0036　补药	DISP 0038　火蟾丸
DISP 0040　铁人散	DISP 0042　冬虫夏草	DISP 0044　天池雪莲
DISP 0046　回生帖	DISP 0058　蜡烛	DISP 0060　火把
DISP 0062　石灰粉	DISP 0078　含沙射影	DISP 0080　雷炎弹
DISP 0082　烈火丸	DISP 0084　迷魂散	DISP 0086　蚀骨水
DISP 0088　毒针	DISP 0098　绝情丹	DISP 0100　还魂汤
DISP 0102　夜明珠	DISP 0104　避虫珠	DISP 0106　定风珠
DISP 0108　王旗	DISP 0110　黑蟋蟀	DISP 0112　死鸡
DISP 0114　五毒密传	DISP 0116　半边锦帕	

生死之间

Live or Dead

一、游戏简介

这是一款由北京立地公司鹰翔软件制作组制作的即时战略游戏。游戏在 Win 95 环境下运行。采用 640×480 到 1024×768 的高分辨率。游戏共有 17 种建筑和 18 种武器，全部采用 3D 制作。游戏中武器装备和地形设施造型逼真细腻。战斗动画追求全过程完美表现，游戏展示轰炸机从起飞到扔炸弹的全过程。特别是远程弹道导弹从发射架上起飞、转向、飞行、击中目标的全过程，历历在目。战役的场景画面设计单调且千篇一律：游戏只分山地战与沙漠战。沙漠地带虽然变化大，但极其真实，但山地却不很理想。游戏配乐为摇滚乐，动感十足，有很强的未来气氛。音效采用国际电影音效库，丰富而真实。游戏支持 8 人联线对战。

游戏讲述的是人类在土星的卫星"土卫二"上与火星人争夺能源的一场战争。其中有能隐形的机器"沙鼠"，有设置地雷的布雷车等有特色的东西。例如敌我双方的部队种类是一样的，似乎更为公平一些。在对电脑的作战中，先进的武器装备是敌方首先研究发展出来

的，我军必须占领敌方基地或工厂后，才能获得。这就迫使你去偷袭敌人基地，才能使你拥有的武器类型能与敌方基本同步。游戏中要开采铀矿作为能源。但只要竖起钻井台就能得到无限可开采的能源。得钱的速度和数量只由所拥有的钻井台数量而定。减少对能源的操心而把主要精力放在军事战略上。敌我双方任何类型的步兵，只要靠近对方建筑物，即可使其变成己方建筑（该建筑变成占领方颜色）。此外，占领过某建筑的某个步兵并不会消失，而是能继续行动。只要不被敌方消灭，一人就能占领无数建筑。正是由于占领对方建筑太过容易，因此，建筑物争夺战就成了家常便饭，因此游戏要更紧张刺激一些。



二、游戏中的设施和武器

（1）军营。军营是一种生产机器人步兵的工厂，从该工厂中可以生产出各种型号的激光机器人、导弹防空机器人、激光战士等。

（2）指挥部。指挥部是其他基地建筑的基础。要注意的是，当指挥部受到攻击时，其塔顶会降到内层，有超强的防御力。用洲际导弹攻击也不会有什么损伤。因此，对敌方指挥部要以占领为主。

（3）铀矿井。铀矿井是采集该星球上铀能源的钻井平台。这种钻井平台用井台工程车在白斑状铀矿源上建造。一个铀矿井每秒钟生产一个单位的铀能量。在游戏中，井台也是可被占领的建筑。

（4）激光炮台。激光炮台属于一种近程防御建筑。特点是射程近，像机关炮一样连续发射，火力密集。是基地周围的基础防御力量。这种炮台虽然建造完成后不会被任何部队占领，但在建造过程中的"半成品"，却能被邻近的步兵据为己有。

（5）虎式自行集束火箭车。火力猛、防御力强，且射程为激光炮塔的两倍，可大量生产，与步兵协同作战。

（6）机器沙鼠。模样像刺猬，是游戏中的隐形攻击武器。当它靠近目标时，会发生自杀性连锁爆炸。威力极强，可大面积杀伤敌人。常用它接近并摧毁敌人的基地防御体系。对敌人的沙鼠可用侦察车来发现。

（7）"刺客"型远程导弹机器人。具有较强的防御能力，可发射攻击力很强的剑龙—2 型地对地导弹。在进攻敌基地时，可利用它在敌人防御炮台射程外，先将敌人炮台摧毁。为突破敌基地防线扫清道路。

（8）对空导弹堡垒。这是游戏中主要的防空力量，它的射程是激光炮台的 3 倍。常与激

光炮台、对地导弹堡垒组成三层防御体系。

(9)大黄蜂Ⅰ型对地攻击直升机。可用对地导弹对地面目标实施攻击,火力强大且攻击距离是激光炮台射程的3倍。其防御能力较弱,容易被地对空导弹、防空步兵、歼击机击落。

(10)"大力神"运输机。这种运输机是用于空运作战的作战单位,它的移动速度快,搬运能力强,可将战斗人员、车辆迅速空投到指定地点。是部队机动、空降作战的最佳选择。不过,它的防御能力很低,被击落时将与所运运载的部队一同坠毁。因此,除了强行空降占领敌军营,取得其先进军事技术之外,空投前应先用远程导弹,集束火箭战车、远程导弹机器人等先消灭敌人大部分空防力量。在运输时不需要指点部队上下飞机,只需在画框时将运输机与人员、车辆框在一起,即可实施运输。特别值得一提的是,如果运输机数量少于人员、车辆数量时,运输机会自动来回空运,直到把指定部队运完为止。如此方便的大规模空运,使敌我双方都能很容易地调动部队,提高了游戏的激烈程度。

(11)飞行器制造厂。游戏中的空中力量主要来自这种飞行器制造厂,它是一种能够生产出直升机、歼击机、轰炸机甚至卫星的"全能"工厂。

(12)核能站。核能站是顶端为半球形的柱体建筑,它是一种核反应堆,利用它能提高建设建筑物和生产部队的速度。

(13)天眼-1型低空间谍卫星。具有侦察和锁定目标的能力。但这种卫星很容易被敌防空步兵、导弹、歼击机击落。但造价便宜,可成批制造,大量冲入战区上空,在被敌方击落后能剩下少量卫星,也能将敌情侦察出来。

(14)狐式地面侦察车。这是一种行动迅速的地面侦察车辆,是唯一能够侦察出敌方地雷阵和沙鼠的工具车。但它无攻击能力,防御力很低。战斗时可作为先头部队打头阵,在前探明敌人防御系统的分布。

(15)猎鹰可变翼歼击机。配备有彩虹Ⅱ型远程空对空导弹。其飞行速度快、射程远,并具有自动空中警戒功能。用以对付各类卫星、对地攻击直升机。不过,因它太耗钱、易受地面防空武器攻击,且无对地能力,不宜大量生产。当然,主要战斗结束时,生产一、两架歼灭敌人残余卫星和直升机,也有一定用途。

(16)远程弹道导弹。是游戏中威力最强的远程攻击武器,但每枚导弹发射,要消耗1000个能量单位。在游戏中,这种导弹能准确地攻击指定目标,而不会遇到任何空中拦截。

三、完全攻略

人类对资源不断地开采,使地球资源的储备量大幅度减少,各国之间为争夺资源不断爆发战争,为此联合国在2080年决定成立世界能源组织。各国均派代表参加,目的是合理利用资源,调解各国因能源问题产生的矛盾,并在月球上建立太空能源探索基地,开发宇宙能源。世界能源组织主席由白克汉(Backham)先生担任,下属地球资源规划部,部长康加(Conga),和太空能源探索部,部长为怀特(White)。组织成立10年后,处理许多争端,战争日趋减少,而月球的太空探索基地也兴建完成。开始发射探索卫星和航天飞机。康加居功自傲,窥视主席的位置,而白克汉却偏爱年轻的怀特。康加便攻击怀特10年没有找到任何可利用的太空资源。这时妄图控制能源组织的人类解放阵线找到机会,开始与康加秘密接触。

4 年过去了,"探索三号"发回许多资料,经过分析,确认在"土卫二"上富含铀矿,白克汉便让怀特全权处理土卫二的行动方案。康加眼看要失败,这时人类解放阵线派人来找康加,要康加利用职权搜集情报,抢先在土卫二上登陆。怀特的计划在白克汉的劝说下准备 5 年后实施。而康加已经在第 3 年已抢先在土卫二上登陆。当怀特率领 8 艘飞船飞往土卫二时,显示屏上已发现土卫二上有人类活动的迹象。怀特决定在无人区降落,并迅速收集对方情报,于是你死我活的土卫二争夺战便展开了。

第一关　闪电战(Sneak Attack)

任务:寻找被我方改造的 10 名机器人,占领敌人的基地,并消灭敌人。

我方一小股部队要迅速到右下角和一支早已等候在那里的大部队汇合,然后高速到左上角占领敌基地。行动速度是胜利的关键。如稍稍一慢敌人就会从军营里生产出大量部队来。

第二关　第一次攻击(First attack)

任务:拿下敌人在附近的一个小规模基地,占领敌指挥中心。

留三、四个人守卫基地。然后大部队向左,占领右侧敌基地。接下来在新基地生产士兵,派往原基地加强防御,并牵制敌人部队。再生产大批军队(30 人左右),从右侧往下,到右下角缺口上到平原,再往左偷袭敌基地。在占领敌基地并消灭敌人回撤部队后,继续生产部队,歼灭敌人全部炮台即可过关。

这关出现的主要建筑是指挥部,是那个塔顶有旋转天线的金字塔型建筑。游戏中只要在铀矿井台附近,就能直接通过图形菜单选择建造指挥部。

第三关　艰难的开端(Hard Starting)

任务:攻占敌人建筑在一处高地上的飞行器生产厂和机器人生产厂。

先在基地内建设炮台,抵抗敌人从陆路和空降而来的偷袭部队,并建立一个指挥部和一个兵营。阻挡敌人进攻后便大量造兵。不久还能生产出大型导弹机器人。这时敌人不时偷袭,正好可用炮台消耗敌人的部队。在大量部队生产出来之后,趁敌人新的一轮攻势发动时兵员被我方炮台减少之机,从右下角冲上敌方平原,再转向左方攻击并占领敌基地。这关可建造激光炮台。

第四关　眼睛行动("Eyes"·Action)

任务:占领敌飞机厂和谍报中心。

生产大量的炮台将基地保护起来。然后派部队占领基地右下方的一座孤立的井台。在这个新的钻井台附近修建一个指挥部,使其形成一个新基地。然后再将新、旧两个基地围住(注意留出口)。于是便合并成一个拥有两个井台的大型基地。

在成批生产部队后,将部队沿战区中部到达战区右侧,然后沿右侧向上,沿边路围墙入口冲入(注意不要停下来攻击敌人炮台)敌上方基地。你总共会拥有 5 个井台,可以提供源源不绝的大量矿源。因敌军营被占领的一瞬间,会被敌炮台击毁,接下来你便在距敌炮台火力范围之外生产一个兵营。由于井台较多,士兵的生产速度也将加快。当新兵营生产出一批部队后,再用这批部队消灭周围的敌军炮台。

敌人的最后一个基地在地图下方,由于他们只有 2 个井台,而我方掌握了丰富的矿产资

源，开始形成优势。最后决战前，要大量生产士兵，先在敌基地前刚好炮台射程之外集中兵力。在我军兵力对敌压倒优势时，立即展开最后进攻。从左侧大门向内进击。全歼左侧炮台并占领敌兵营，切断敌部队生产线。最后全歼敌军。

第五关　奇袭(Surprise Attack)

任务：占领敌人的核反应堆和机器人生产厂。

开始时，我方一支部队在一个高原上攻击紧靠着的一个敌人基地。这时可让这支部队自行攻击。左上角还有另一股我方的部队。必须指挥这支部队迅速向右行动，消灭敌人一炮台后转向上，再转到右上角，顺路将那个指挥部占领后沿右边向下，务必占领敌人在右侧的那个孤立兵营几秒钟，取得敌人的远程导弹机器人的制造技术。这是获得本战役胜利的关键。

然后是保卫新夺取的高原基地的战斗。要赶紧修建一个军营，制造出远程导弹机器人，注意防备敌人空降部队对基地的空袭。在基地保卫战后，利用敌人攻击波的间隙扩充军队。然后占领左上角的钻井台，再占领左下角的敌人基地(可利用远程导弹机器人在敌人炮台火力范围之外将敌防御炮台摧毁)。这时我军将拥有4个井台，敌方仅有右下角基地中的一个井台。我军取得资源优势，则胜局已定。这关出现"刺客"型远程导弹机器人。

第六关　从空中攻击(Invade from sky)

任务：利用现有设施建立基地并消灭敌人，同时要尽量占领敌人的设施。

这关我军最初无基地，可将大部队往右占领山梁上的那个孤立钻井台，再在其附近生产一个指挥部。打退敌人的猖狂进攻后要建设兵营，然后大量生产远程导弹兵、普通兵、防空兵。在力量强大之后，先占领在左上方的敌基地。然后再用运输机将部队运到右下角敌人建筑群中，从敌人内部中心开花。先解决基地内部的敌人，并占领建筑，再干掉基地周围的炮台群。

第七关　沙漠之战(Depot in Desert)

任务：攻击沙漠中的敌方基地，占领飞行器生产厂。

此役是在沙漠中进行，进入战场先往左上角走，占领那里的一个敌人基地，然后再修建核能站，并用对地导弹保垒进行防御。击退敌人进攻后，可生产数枚侦察卫星，将右上角和右下角的敌基地侦察出来。

这关要大量生产3种步兵和运输机，不过此关有新式可变翼歼击机，敌方防空力量很强。加上地面导弹防御塔火力超强，敌人的地面防御也很不错，因此打起来急不得，要有打持久战的准备。

第八关　冲破黑暗(Break Blackade)

任务：掩护被俘获得的敌侦察车到达我军控制区。

我军得到一辆装满资料的侦察车，必须用有限的兵力将其安全护送到我军的基地。安排一下部队，让直升机打先锋，步兵与战车为第二队。需要保护的那辆侦察车落在后面一定距离。先由直升机靠左边走，先消灭窄道右边山上的炮塔和对地导弹堡垒。这时，第二支部队应刚好在山上敌军火力范围之外，同时防空军步兵又恰好能击落前来拦截的敌军直升机。

过窄道后，靠山脚前进，可见右侧山凹进去了一段，里面的山上有个"]"形墙。那里有一

个地对空导弹堡垒。另外,左上角有敌人的一个防御阵地,其中也有对空导弹。在这种交叉火力下,不要用直升机去打,可让步兵前去摧毁敌军的地对空导弹。然后直升机朝东北方向飞过山梁,击毁湖畔的 3 个炮台。然后步兵和电脑车紧靠山脚折向右侧,步兵转过山弯后,可看见下方山上有一组由 4 个炮台和 2 个对空导弹堡垒组成的火力网。可用导弹步兵从远处将其击毁。

消灭敌地对空导弹堡垒后,直升机再在前头消灭下方那个"凸"字形墙中的敌军炮台,这是敌军的最后一道防线。

直升机继续往下飞,从下方两个湖泊左侧经过,见到了在南方的我军基地……。将侦察车开进基地,驶入"+"字标志的中心。

第九关　措施得力(Measure Strength)

任务:获得取敌人的地雷和排雷车的制造方法。

开始时要迅速修建指挥部。同时将下一步要建设的对地导弹堡垒菜单调好。一旦指挥部完成,立即建设对地导弹堡垒,以建立最初的防御体系。这关敌人会有大量直升机偷袭我军基地,特别是用对地火箭攻击我军对地导弹堡垒。因此,还要修建对空导弹堡垒,歼灭敌人空袭部队。

基地上方在草丛中有两处矿源。可建设一个坦克工厂,生产两部井架工程车,在矿源上竖起两个井架,加上原有的三个井台,会有更充足的能源。

此关敌人在左上角、左下角、右下角各有一基地。这些基地的防御都是以集束导弹发射架作为主要防御力量的,火力相当强。可在加强防御的同时大量生产步兵。这关虽然也能生产出直升机、歼击机、布雷车……但多生产点步兵也能取胜。

在有效地组织防守和扩充军力之后,我军先攻占左侧山上的井台,并在那里修建一个指挥部和一个兵营。就近生产步兵。然后按顺序占领左上角、左下角、右下角敌人基地,全歼敌人。

第十关　生命线(Life Line)

任务:占领敌方维修厂、坦克生产厂和飞行器生产厂。

本关我军在沙漠左下角。建立好防御系统后,可先夺取左上角那个敌人防守薄弱的、仅有两个井台的小基地。然后在新基地中,同样造指挥部、造兵营,扩大力量。

在有能力出战时,组织敢死队,冲进右上角敌阵,占领几秒钟敌人的维修厂和坦克工厂就能学会建设维修厂和制造虎式自行集束火箭车。这是本关胜利的关键。接下来,我军将由步兵和集束火箭车协同作战,火力倍增,取得战略优势。在占领右上角敌基地后,再消灭右下角的敌人。

"+"字状的建筑物即是维修厂,它用于加快基地内各类建筑物被损坏时的自动修复速度,这种厂建得越多,修复时间越短。

第十一关　握紧铁拳(Take Up the Gauntlet)

任务:敌人已经能生产沙鼠和交易所。进攻敌人并获得该武器的制造能力。

为了防御前来偷袭的敌方沙鼠,要生产一定数量的侦察车。敌人在左上角的基地中的坦克工厂修建在大门附近,防御较薄弱,可组织敢死队向左上角偷袭,占领一下坦克工厂,即

可学得沙鼠的制造方法。

本关四角都有敌人的基地，战场为山地，道路崎岖，且有大量狭窄的咽喉要道，导致部队移动困难。因此，要做好打持久战的准备。左上角攻克后，再移师左下、右下、右上。按这个行军次序，较易取得战争胜利。

第十二关　黑鹰(Black Eagle)

任务：敌人生产出一种叫"蓝色飓风"的高空轰炸机，要不惜代价获得它的制造能力。

基地要多建防空导弹堡垒，防止高空轰炸机的空袭。这关敌人照例要用沙鼠进行偷袭并在主基地外布雷。因此，防御和进攻部队都需要配备侦察车。

我军在左上角，出击时可先冲到下方十字标志处。在那里有两个矿源。可以竖起两个井架。第一个井台建成后，再建一个指挥部和军营。在生产一批部队后，便直奔左下角夺取敌人的基地。

在左下角敌基地被攻占后。我军左上角的基地中已经生产了大批的部队。这批部队可以轻易地夺取右上角敌军的一个小基地。

敌人的主基地在右下方，这个基地右下角还连着一个小基地。我军可先在敌火力范围之外集中优势兵力，然后冲进敌人基地内部；占领其建筑。为对付敌基地内部的导弹阵地或炮塔，可在坦克工厂内造一批沙鼠，在消灭敌人的侦察车后，让沙鼠在隐形状态下冲到敌导弹阵地或炮塔前爆炸，效果极佳。

蓝色飓风高空轰炸机，使用原子弹攻击地面目标，威力强大，能大面积摧毁建筑和杀伤集团军。当然，它会受到地面和空中的防空武器攻击，并在一次攻击后退回基地装弹。

带有一个白色含十字圆环的建筑物，即为轰炸机基地，可对轰炸机进行弹药补给和维修。

第十三关　秘密武器(Secret Weapon)

此关敌人在左上角有座威力强大的远程导弹基地。从那里不断发射远程导弹来破坏右下角我方基地。因此最好是紧靠右侧边的边线多造几个指挥部。在最初的防御战打完后，派敢死队占领左侧中部的一个敌基地指挥部几秒钟，就可学习到远程导弹基地的修建方法。

在我方建设出一、两座远程导弹发射基地后，组织敢死队冲进左上角侦察出敌人的远程导弹基地。然后用我方远程导弹将其击毁。此关敌人的主力在左上角。其余地区敌人基地的防守薄弱，可先行占领。

这一沙漠地区有不少矿源，要尽量多建井台，当资金富裕时再修建一批远程导弹基地，用于歼灭敌人的坦克工厂、兵营、导弹防御阵地。

第十四关　金属士兵(Metal Solider)

此关敌人能生产机器人步兵的终极产品——"巨无霸"级大型激光机器人。我军基地在左下方。战斗开始时，先沿左边的边线修建几个指挥部。这关开始时矿源很少，在基地内的两个矿源加上基地右侧不远处的一个矿源。初期只能拥有这3三个井台。

由于山路崎岖，向右较为好走，且敌军的远程导弹基地又在右侧，可顺便将其打掉。占领右上角后可增加4个井台。资源充足后可修建一批远程导弹发射基地。然后用远程导弹摧毁敌人的防御阵地，为步兵与自行集束火箭车组成的地面部队打开通道。这关敌人在战

区各处修建了很多防御阵地。在攻克左上角的敌人主基地后，还须仔细打扫战场。

第十五关　唯一通道(Only Passageway)

此时我军已经掌握战争的主动权。敌人为挽回败局，决定进攻研究所和研究人员，不再能够生产新的武器。虽然上关后期能生产巨无霸激光机器人，但到了这关，还要重新占领敌基地后才能开始生产。

与上关一样，本关还是山地战。我军在左下角，基地右侧上山就是敌军前沿阵地。这样，一进入游戏就会开战。不过，除了敌人的远程导弹基地换到左上角外，敌人的整个战略布署与上一关相似。因此我军此战的战术可与上关相同。

第十六关　沙漠之战(War in the Desert)

这是我军由战略防御转为战略进攻的第一场战略。这是一场沙漠大战。双方兵力都能迅速行动。我军在右下角。在成功防守之后向左下角或向右上角进攻都行。最好在进攻之前，先行生产一些侦察车，把敌方阵地侦察出来。在左上角有敌人的远程导弹基地。从那里两个将不断地向我军基地右下角发射导弹。因此，较重要的设施不要建在那里。

第十七关　死亡地带(Dead Area)

我军乘胜追击，在山区遇到敌人重兵把守的“死亡地带”。在战斗初期，敌军将源源不绝地向我冲击。还不时地发射远程导弹。在建立了最初的防御后，以后的战斗也跟前面的差不多，只是敌人的防御阵地更多而已！

第十八关　发热的沙丘(Hot Desert)

这一关我军在沙漠中陷入重困。是比较难打的一关。我军在沙漠中央，周围都是敌军。这关开始就要建立指挥部，建成就要赶紧修建由对地导弹、防空导弹、炮塔组成的“防御墙”。只有建立了足够好的防御体系，才有取胜的机会。

第十九关　夕阳(Sunset Col)

部队开始对敌发动总攻。这关是在道路崎岖的山地作战。敌远程导弹基地在地图下边线的中部附近。可先制造一些侦察卫星进行侦察。然后建一个导弹基地将其摧毁。

这关资源较丰富。基地内可有5个井台，还可抢占基地右下角山上的一个孤立井台。

第二十关　解放(Liberate)

这关是摧毁敌人有生力量的一关。战斗在崎岖的山区中进行。我军在右侧山上。最后一战在沙漠地带进行。如果打完仗还没有过关的话，那就生产几个卫星，到各处侦察残余的敌人。然后将残余敌人消灭。

三、游戏心得

1. 心得

(1)交易站每个可节约能量5%，建12个可节约51%，此后不再往下降。

(2)打掉指挥部的办法：其他武器的瞬间程度不够，一缩回去就打不掉了，只有一群直升机(10至15架)同时发射才有望将其打掉。

(3)远程导弹可装人：可指定一个机器人，再指向导弹发射架点一下，机器人就走进发射架里，然后指挥导弹打向任何一块空地，机器人便可运到那个地点。

(4)在战场画面的右上角有两组数字，分别以金色和绿色表示。其中金色的一组即表示

现有的能量值;绿色的一组表示生产预算,即未完成的建筑和武器总共需要消耗的能量单位。当预算超出现有的能量值时,预算数字将由绿色变为红色,此时生产工作将变得十分缓慢。

2. 过关密码

在每关的任务说明之键入"?? CHANG"可跳关,其中?? 为关数,例如第一关为"00CHANG",第10关为"09CHANG"。

3. 秘技

输入以下键可得到相应的秘技:

RECOVER: 打开地图;

Pause键: 暂停,可作计划用;

Shift + 数字: 编队;

D: 用于开关生产厂。

时间的方舟

Ark of Time

一、游戏简介

这是一款由光荣公司出品的冒险类游戏。

二、完全攻略

报社

1997年10月12日,肯答尔(Richard Kendal)是伦敦一家报纸的记者。报社的总编把肯答尔叫到办公室,详细地介绍了这次任务的内容。并让肯答尔务必要找到一个教授,以便抢到独家新闻。为鼓励肯答尔,总编给他一瓶酒。接到任务后肯答尔便前往卡利比恩(Caribean)岛了。

卡比恩岛

来到卡利比恩岛。前方一个画家正在描绘远处的一个教堂。肯答尔走过去跟她交谈,画家让他帮她搞点清水来涮笔。肯答尔拿起画家的脏杯子,向左面的博物馆走去。博物馆前有一个自来水龙头,但开关没有了。水龙头旁有辆擦得很亮的老爷车。博物馆的门房向肯答尔说了半天他的老爷车后,肯答尔塞给他两美元后,他终于让肯答尔进入博物馆内。

博物馆

馆内的一楼收藏的是一些油画和手稿之类的东西,墙上挂着的那副海盗像下有段话引起了肯答尔的注意:让南风猛烈的吹吧! 墙角的一个指南针的指针似乎是可以转动的。肯答尔正要去拿,遭到门房的制止。顺着楼梯来到了二楼的枪械收藏室,墙上挂着一面圆盾,盾上雕有古老的海盗纹章,积着厚厚尘土的盾上有两个清晰的手掌印。肯答尔按着掌印的痕迹轻轻地摇了摇,发现它并不是挂在墙上的,可以左右稍稍转动。另一面墙上有块蓝色的

小布条，奇怪的是小布条是夹在墙缝中的。穿过枪械室，来到了图书馆里，桌上摆着的一本古文书，肯答尔拿走书中的小纸条。

教授的小屋

离开博物馆，来到一片海滩旁。海滩上有一块平坦的大岩石。离沙滩不远的地方有栋小木屋，这是教授平时住的地方。肯答尔敲了敲门，没人应，但门是虚掩着的，推门进去，屋城没有人。靠窗的桌上放有一堆资料，其中有张教授留下的纸条。纸条里提到一个叫西蒙的人。但其他的话就有些莫名其妙了。在桌上，有个杯子和墨西哥硬币，这硬币中间有个方型的洞。门口放在椅子上的蓝色工作服有一块被撕坏了。这块正好是夹在枪械室墙上的那个小布条。

码头

离教授家不远的地方有个小码头，码头上有个长相凶狠的海员。肯答尔向他询问教授的情况。他大叫大嚷了一通后就叫肯答尔滚开。肯答尔和他谈起了海盗，这人却谈得很高兴。说到高兴处，他给了肯答尔一块教授丢下的磁石。

博物馆

肯答尔走向博物馆，在自来水管前，用那块中间有洞的硬币作开关。水龙头流出了清水赶紧装了一杯给画家带去。作为回报，得到一杯脏水。

回到博物馆，肯答尔试着想用磁石对指南针动点手脚，可后面的门房看得太紧了。肯答尔溜到楼上的图书馆中，推开窗户向下看到门房视若生命的老爷车。肯答尔拿出画家涮笔用的脏水浇向老爷车。门房立即从馆内冲了出来擦起车来。

回到楼下，肯答尔联想到海盗头子的话：让南风猛烈的吹吧，便用磁石将指南针的指针引向南方时，肯答尔听到什么地方传来咔的一声。来到二楼的枪械室，走到那个圆盾前。试着转了转，这次能够转动 90°。旁边的墙后传来如滚雷般的轰鸣声。接着一声巨响，一扇墙突然轰然洞开，露出里面的暗室。那块小布条也掉在了地上，上前拾起布条后，转身进入了暗室中。

这像是传说中海盗们的藏身之处了。在屋中的桌上，找到一把匕首和一张纸卷，纸卷上写有古老的花体字："我们航行在神秘的未知海域上，罗盘突然自己改变了方向……当黑夜来临时，当值的水手突然在桅杆顶上大叫到：前方舷侧有一只发光的鱼在游动！所有的人都惊慌失措了……我们的位置是西经 70°，南纬 30°……"看来，这是一张哥伦布航海时所写的航海日记。教授大概也读过这个纸条。墙角放着两口腐朽的箱子。其中一口打不开，另一口虽然可以打开，但只有一张羊皮纸。

码头

走出博物馆，去码头找人载他去神秘海域。肯答尔给那个海员看了在密室找到的哥伦布的航海图，以期能打动他去失事海域。可是他要有宠物"钳子"(Tweezer)才肯出海，这是一只白色的螃蟹。他也给了肯答尔一块诱饵。

教授的小屋前

返回广场，肯答尔向画家打听哪里可以抓到螃蟹。她告诉肯答尔教授家门口的那片海滩上时常有螃蟹出没。来到海滩，发现那块大岩石上有只螃蟹。肯答尔上前想抓住它，但它

躲到旁边的岩石缝里不见了，用诱饵能把诱出来，但还是抓不住。肯答尔来到博物馆门口，用匕首在橡胶树上划个小口。用白色的小瓷杯装了一点流出的橡胶。回到了海滩。把诱饵放在大岩石上，然后在诱饵与螃蟹藏身处涂上一层橡胶。然后躲开，看到螃蟹走向诱饵时被牢牢地粘在了橡胶上。但抓到的螃蟹不是白色的。肯答尔找到画家，要她把这只螃蟹刷成白色的。但画家又要求肯答尔再搞一杯清水来。肯答尔为画家又搞来一杯清水后，终于得到了一只白色的螃蟹，同时还有一只装酒的空瓶。将螃蟹给了海员后就前往失事的洋面。

神秘海域

随着"嗡嗡"的电机声，吊台逐渐深入到海洋的深处。在一阵强烈的震动后，吊台终于触到了大陆架。右方不远处是教授所乘坐的潜水艇的遗骸。肯答尔向残骸走了过去，潜艇的损坏情况并不太严重，艇内的人员可能没有遇难。在艇旁找到了黑匣子后，回到吊台。途中发现左前方有一片黑幢幢的影子在水中不停地变幻造型。看起来像是什么建筑。犹豫了一下后，肯答尔决定上前去勘察一下。这幢古老的建筑物前面有个类似于刷卡用的刷槽装置。

报社

回到在伦敦的报社，把黑匣子交给总编分析。这两天总编从黑匣子里得到不少重要的情报。其中之一就是关于英国西北部一个古老的教堂的传说。那是个废弃已久的教堂，近期有支考古队在教堂内发现一个十分神秘的古墓，而这在教授的录音记录里有所提及。看来这两者之间一定有什么联系。

教堂旁的农庄

废弃的教堂坐落在一个农场里。教堂的井旁找到一个桶。到右边与正在树上摘苹果的小女孩谈话，但仍得不到什么有价值的情报，树下的那只小猫看起来很饿，摸它一把它会抓人的。教堂背后的农庄里有一只奶牛，肯答尔决定用小桶给小猫装点牛奶回去。但桶上有个洞。用小布条在装橡胶的小杯中蘸了一下，把它粘在桶上，将小桶修好。

把装满牛奶的桶放在了小猫面前。小猫喝完牛奶后，又试着摸了一下它的头，这下它不抓人了。教堂的门是从里面反锁的，而教堂的窗户又有一扇是坏的。想借用小姑娘的梯子爬进去，但小姑娘一时半会儿是不会完工的。肯答尔悄悄地把小猫揣进怀里，溜到教堂门口，把猫扔了上去。小猫在教堂的窗户上喵喵地叫，小姑娘赶忙扛着梯子跑了过来，把小猫救下来后，就直奔农庄去了。肯答尔便用梯子进了教堂。

教堂

教堂里有几幅棺木摆在地上。桌子上可找到墨水。门的左手边有间忏悔室。朝里面看了一眼（按右键使用一下忏悔室），发现里面仆人手里隐藏点什么东西。推推门，但推不动。从门上把门栓下了下来，然后在忏悔室中一撬，忏悔室移动了半边，下边露出一个地洞。

从地洞口跳下去，地道的下面是个被挖开的坟墓的遗址，一个被铁栅栏所隔的暗室。肯答尔走向地上的一个坑。身后有几只老鼠沙沙作响。顺着倾斜的坑道进到古墓里。古墓里有跟复活节岛上的石像一模一样的石雕。墙上刻着的象形文字诉说着它古老的历史。墙上的浮雕刻的是相隔千里的巨石像。

墙边的棺木中斜依着一具尸骨。肯答尔从尸骨上拾起一个图形的饰物，这是一个黄金做的类似于奖章一样的东西。然后，用墨水抄了一份墙上的象形文字，离开了墓室。

就在肯答尔忙碌地抄写墙上的象形文字时，远在几千里之外的大西洋海底还有两个人正阴谋策划着一件大事。他们好像掌握有一种能够控制世界各地天气的技术，并打算用这种技术来危害人类。他们决定先做个试验，而目标就选在英国西北部的边界地带。

来到了教堂的门口，这时乌云密布，电闪雷鸣。一道闪电突然划破天际，正打在肯答尔的头上的教堂窗户上。伴随着震耳欲聋的雷声，一大片碎玻璃从天而降。肯答尔大叫着趴在地上。过了好一会儿才爬起来，从屁股下摸出了一个奇怪的八边形的物品。这个金属做的八边形的盒子的每一面都镶有一块水晶。然后回家。

报社

在编辑部，总编看了肯答尔抄回的象形文字后，谈起了关于阿密尔王子的事。他说这样的象形文字在阿尔及尔是十分普遍的。而阿密尔王子一定知道这篇文字写的是什么。阿尔及尔在中非的沙漠里，肯答尔马上安排下午的飞机。

阿尔及尔

下了飞机，肯答尔向帐篷的女子走去，向她询问阿密尔王子的去处。她就是阿密尔王子的妻子拉拉，她说阿密尔王子因杀害酋长被关起来了。

兵营

告别了拉拉后来到了兵营。在门口，跟卫兵谈了谈，他看来也不大相信王子会杀人。但他对此也没办法。与关在笼子里的王子交谈。他想帮肯答尔认出从古墓弄出的象形文字，但他眼睛被打肿了，已经看不清东西了。他说住在圣地的圣者知道如何破译这种文字。他给了肯答尔一个戒指作为信物。这样，肯答尔就能让拉拉相信肯答尔是真的要帮他们了！到商店里看一下，然后回到了拉拉的帐篷前。

拉拉的帐篷

肯答尔把戒指交给拉拉，得到她的信任。她掩护肯答尔潜进酋长遇害的帐篷。在里面，肯答尔注意到帐篷的一面有个子弹打穿的洞。而在洞对着的柱子下部，发现了一个子弹孔。因此杀死酋长的子弹是从兵营的顶部某处发出的。而据卫兵所说，王子被逮捕时，是在街口打猎的！这说明王子肯定不是凶手。退出这是非之地，来到隔壁的一个更大的帐篷中。帐篷的主人看来不欢迎肯答尔，肯答尔只好礼貌地退了出去。出来跟拉拉交谈。为了让王子能过得好点，拉拉交给肯答尔一个饭盒让他带给王子。

兵营

在兵营中，肯答尔注意观察通往兵营顶部锁着的门。卫兵说那扇门很久以前就锁起来了，因为那条通往塔顶的路年久失修，十分危险。这样的话，想要上塔顶就得另辟蹊径了。肯答尔乘卫兵不注意，把拉拉给的食物交给了王子。王子狼吞虎咽地吃完后飞快地从笼中伸出手，递给肯答尔一把钥匙。肯答尔不动声色地收起钥匙后，离开兵营，向圣地走去。

圣地

在圣地外的空地上发现了车轮印。看来有人刚刚来过这里，进入洞穴，发现圣者被人袭击被打昏在地上。把圣者救醒后得知守护着整个部落的宝石被乘着吉普车来的强盗抢走了。肯答尔连忙冲到室外，吉普车是不见了，但地上的车轮印却十分清晰。肯答尔先回到洞中，向圣者出示了象形文字后，他告诉了肯答尔这段话的意思。这段话中所说的宝石很像肯

答尔在教堂中捡到的那个奇怪的东西。洞的内部有一扇刻满了象形文字的门，走近时，包里的那个奇怪的东西就会不停地震动。圣者说这扇门通往神圣的地方，只有知道密语的人才可以进入。肯答尔不知道密语，所以只好告别了圣者，顺着车轮的痕迹走向遥远的小镇（按右键使用车痕）。

小镇

肯答尔顺着车轮印找到这辆很旧的吉普车。车的上盖附近有个小洞。肯答尔走进旁边的肉铺。想向店主打听一下车主的情况，店主说了半天才听明白车的主人就在肉店的后面摆摊。离开时想顺手拿走小瓶子和墙角的诱饵，但店主不答应。来到肉店的后面，发现了那个袭击圣者抢走宝石的独眼男人，肯答尔上去跟他交谈，但他就是不肯说实话，现在没有足够的证据可以指证他，只好暂时离去。

回到肉店，向店主询问了一下关于老鼠诱饵的事，他告诉肯答尔，这里的人们都很喜欢吃老鼠肉做的炸肉饼（Croquette）。所以老鼠就很难找了，在他的竭力推荐下，肯答尔买了一块老鼠肉。

兵营

顺着来路回到了兵营。可怜的拉拉还在那里等他，肯答尔向她打听了一下有关密语的事，她告诉肯答尔密语只有部落中地位很高的人才知道。比如说王子。肯答尔来到兵营中，问王子关于密语的事，可他自称发过毒誓不能告诉别人，肯答尔拿救他出狱的条件与他交换，他才勉强答应了。

复活节岛

肯答尔到复活节岛上去了一趟。在那里，碰到那个海员的弟弟。在跟他谈了会儿话后，肯答尔向右来到了一群石像前，在其中一个石像下找到了一个项链。再向右行，来到了灯塔前。从路边的路石上捡起了一个小玻璃瓶。进入灯塔后，发现这里的设施都已经坏掉了。回到石像群，然后从右上角的一条小路到托比亚斯（Tobias）的住处。他说了半天后，从怀里摸出一张岛上的照片送给肯答尔。肯答尔给他看了在卡里比恩岛找到的羊皮纸（Parchment）和拓有象形文字的纸片后，托比亚斯说他家后面的山上有一个蝙蝠洞，那里有与这象形文字一样的符号。并为肯答尔指明了方向。

蝙蝠洞

顺着小路来到蝙蝠洞，洞里太黑无法进去。路口有个半人高的蚁山。肯答尔从怀里摸出小玻璃瓶，把老鼠肉放了进去，将敞开口的瓶子放在蚁山旁，一会儿就得到了一小瓶蚂蚁。

古石阵

离开复活节岛，来到了位于英国北部的古石阵遗迹。这是由一堆年代相当久远的岩石搭成的规则的圆形。肯答尔观察一下石柱和石阵中央的岩石，没有发现什么特别的地方。沿着左上方的乡间小路来到一个作坊前，跟门口的工人交谈，得知这里发现了一个遗迹。但工人知道的也不多。用钥匙打开了房门，进入工坊，得到一把铁锉刀和一只铅锤（Plumbline）。

兵营

离开巨石阵，回到了沙漠中的兵营。在兵营外，用橡胶管、铅锤和项链组成一只假的响

尾蛇。把假响尾蛇放在骆驼前，将骆驼吓走。告诉骆驼的主人骆驼跑掉了，他气急败坏地让肯答尔到商店去找商人帮忙。来到商店告诉商人后，商人急匆匆地驾着吉普车冲了出去。肯答尔便到店后堂去搜查一下，但被地上的狗拦住。离开商店，肯答尔在兵营中的另一个笼子里找到了一盘狗食。引开狗后，进帐篷，在地下找到一只鞋。墙边靠着一只枪。

圣地

离开兵营，来到圣地。在洞内那扇神秘的门上，用锉刀锉了些粉沫下来。离开圣者那儿，肯答尔来到了小镇上。

小镇

在肉店中，肯答尔找到了店主，乘店主不注意，肯答尔偷偷地摸出装满蚂蚁的瓶，把蚂蚁倒在了门口的一只大肉腿上，密密麻麻的蚂蚁很快就爬满了肉腿。干完这事后，肯答尔轻轻地咳嗽了一下。店主听到后转过身来，看到爬满肉腿的蚂蚁后，就吓昏了过去。趁机拿走他的麻醉药和墙角那块老鼠诱饵。

兵营

回到兵营，把麻醉药加在狗食中给那条看门狗喂下，它立刻像只猪一样睡得死死的。在靠门的柜台上捡起一个蓝色的保险箱，但打不开。在店的内部发现了一个大保险柜。在墙角的一个大箱子下发现了一个密道，顺着地道下到地下室，得到消声器。然后，在兵营顶发现鞋子与地上的脚印相吻合。拾起地上的望远镜片。回到卫兵那里，说服他逮捕真正的罪犯。可他还认为肯答尔的证据不够。

复活节岛

离开沙漠后，去了趟复活节岛。把蓝色的保险箱让托比亚斯打开。他说箱子的密码是517。打开箱子，得到一把钥匙。告别托比亚斯后，顺便去了趟卡里比恩岛。

卡里比恩岛

肯答尔让画家伪造一张假藏宝图，便把在复活节岛上得到的照片和羊皮纸给了她。然后找到海员，告诉他弟弟的消息，这家伙恨得不行。

兵营

回到兵营，肯答尔发现那两个追骆驼的人已经回来了。他们的吉普车就停在军营外。肯答尔用从保险箱中找到的钥匙打开吉普车的后门，得到马达、点火器和步枪。注意到车牌是517—462，想起那个小保险箱的密码是517，那么462是另外一个密码。

进入商店，一瘦一胖两个人正密谋着什么，看见肯答尔进来，便不再说了。在跟肯答尔说了会儿话后，他们进到内厅继续被肯答尔打断的谈话。但这扇门的隔音效果不好，所以他们说的话都被肯答尔听清楚了。原来这两个家伙窥视酋长的宝座已久，便密谋杀害了酋长，并嫁祸于王子，同时，这两个家伙还和国外大公司有勾结。而且好象还签了什么合同藏在大保险柜中。过了一会儿，那两个家伙到兵营顶上去处理暗杀酋长时留下的痕迹。肯答尔乘机进到里间，将"462"输入到大保险柜中，然后拉动柜上的拉环。打开柜门，在里面找到了一份合同书。

肯答尔找到卫兵，向他出示了肯答尔找到的一系列新的证据。肯答尔把凶手用的步枪交给他，然后是消声器。最后肯答尔跟他谈了合同的事，并把合同书也交给了他。这下，他

终于相信肯答尔说的全是真话了。他把牢门的钥匙交给肯答尔后就跑去抓那两个坏蛋了。肯答尔便去解救王子出狱。王子依言告诉了肯答尔进入圣地的密语，肯答尔立即动身前往圣地。

圣地

在向圣者说出密语后，他为肯答尔打开了通往圣地的大门，肯答尔踏进了圣地。昏暗的洞中，一束阳光从洞上方的窗口斜照在洞中间一台设备上。圣者说这个装置是很久以前守护这个部落的神留下的神器，本来每届的圣者都要接收神器的洗礼的，但自从上一届圣者守护圣地时搞掉了神器上的一个零件后，神器就不工作了。肯答尔仔细检查了一下这个装置，在机器中央确实有个空着的洞。

巨石阵

离开圣地，来到巨石阵那里的工人作坊，把从吉普车上找到的马达送给了他，他用马达修好了起重机。这时有个电话找他。他进了工坊接电话，肯答尔跟着进去听了听，原来是他妻子打过来的。肯答尔不耐烦地听他们废话，离开作坊，来到起重机旁。起重机前有一块大石头盖住据说是遗迹的入口，便开动起重机移开了大石头，顺着地道，肯答尔进到了遗迹里面。在遗迹内找到一个奇怪的绿色物体。从祭台上，肯答尔还找到了一个青铜管(Bronze Tube)和一块破碎的水晶。用管子和弹壳(Cartridge Case)组合成一个吹筒。离开坟墓，退出了巨石阵，前往复活节岛。

复活节岛

在复活节岛上的灯塔中，把从吉普车中找到的照明弹装在灯塔的发光器中，修好灯塔，用灯塔的光束照亮远处的蝙蝠洞。这时托比亚斯却突然把他的气球升了起来，正好挡住光线。肯答尔冲下灯塔前往托比亚斯的家冲去，他正打算趁天气好出去，肯答尔很想把他的气球的气放掉，可他在旁边死死地盯住肯答尔。

卡里比恩岛

肯答尔找到画家拿到那幅藏宝图。带着图回到复活节岛，把藏宝图交给托比亚斯，他便拿着藏宝图和一堆装备冲了出去。趁他不在，在他家拿到喷笔、汽车千斤顶(Car Jack)。在一扇破损的窗户上找到一片尖锐的碎玻璃。离开房间，肯答尔在气球旁找到一个给气球充气用的燃烧器，并把气球的气放干净。这下灯塔的光照到蝙蝠洞里面，一大群蝙蝠从洞里飞了出来。

蝙蝠洞

进入蝙蝠洞，观察一下墙上的壁画。洞内有个大头像，嘴上有个不太深的洞，在洞最内部有一个小洞在不停的向外面喷水。试着用 rubber 插了一下，旁边打开了一扇暗门。进入暗室，找到了一个很古朴的羊皮纸，墙角有块大石头挡住的棺木，肯答尔用千斤顶撬开大石头，找到了一个勋章。

在回机场的路上，肯答尔遇到了托比亚斯正起劲地挖宝藏。这时托比亚斯突然大叫大嚷了起来，居然真地挖到了一个宝箱。

圣地

离开复活节岛，来到圣地。把从巨石阵找到的合金物(Magnetium Object)放到机器上

的那个洞中。合适是合适，但机器还是不工作。圣者说要让机器工作还需要那失落的宝石。

小镇

来到小镇，肯答尔注意到独眼龙的那部有个洞的吉普车。把从兵营捡到的望远镜的镜片放在吉普车的裂缝上，让太阳给它加加温。然后来到后院的独眼龙那儿，肯答尔跟他谈了谈宝石的事，没有收获，跟他赌了一把，但赢他不容易。这时，吉普车爆炸了，独眼龙慌慌张张地跑去看发生了什么事，肯答尔乘机把中间那个杯子下的珠贝拿了出来，把 LEV 装在珠贝中，然后把它放回去。这时独眼龙回来了，再跟他赌赌，这次肯答尔大赢特赢，独眼龙终于把宝石换给了肯答尔。

圣地

拿着宝石来到圣地。按圣者所说，把宝石放在仪器的顶部，机器动了起来。肯答尔坐上椅子，眼前一片漆黑，有个男子浮现出来，他说他是从失落的亚特兰蒂斯来的。此行要执行一个特殊任务，但他所乘坐的飞船突然失去了能量，坠落在了这个地方，再也回不去了。他估计亚特兰蒂斯也一定发生了什么事。肯答尔打开了机器上的一个小门(compartment)，门里面有个首饰一样的东西。肯答尔取出那个首饰，把从复活节岛上找到的那个记忆体放进去后，再次使用了头罩。这次，一个黑发女人也说了不少事，还提到了玛雅文明。肯答尔检查了一下从她墓里找到的纸片。上面记载了玉卡坦(Yucatan)的位置。取出记忆体、放入从教堂找到的那个记忆体(madallion)。这次，从一个编号为 6666 的男子口中得知该怎样为 Leviteum 探测器充填能量。

玉卡坦

肯答尔离开圣地，前往玉卡坦。在热带雨林中有一块被阳光照到的大石头，往右来到一个小茅屋前。这里有个当地的土人。他告诉肯答尔他是这个部落的守护者。这里所有的秘密与传说他都知道。不过，没有价值的问题他是不会轻易回答的，因此要先找到点线索才行。一路向西北行进，来到了一个玛雅式金字塔前，地上有只巨大的青蛇。从蛇的旁边绕过去，进入墓穴的侧室。在正中央的祭坛上有个十字架般的东西和 4 个按钮，肯答尔试着按了按。发现这 4 个按钮分别对应十字架上小球的 4 个移动方向。返回巫师那里，肯答尔向他询问了关于金字塔的问题，他认为肯答尔就是传说中会拯救玛雅文明的人。但要想进入金字塔内，还需要找到 4 个祭品：被诅咒的骨头、传说中的蛇神、不死的神鸟以及神的恩赐(也就是一朵小黄花)。

在森林里有一丛白花，而旁边有一块沐有阳光的大岩石。圣者告诉过肯答尔，阳光其实就是神的恩赐。用喷枪在玻璃上喷了一下，做成一面镜子。把镜子放在大岩石上，将一束阳光反射到白花上。小白花慢慢地变成黄色，采下它就得到了第一个祭品。金字塔后面一个很高的树上有个鸟巢。肯答尔吹了下喷管(Blow Pipe)，把它打了下来。在鸟巢里，肯答尔拾到一个鸟蛋。

教堂

来到英国教堂的暗室里找到了老鼠。喂它吃肉店里拿到的诱饵，老鼠便昏了过去。捡起老鼠。

沙漠中的肉店

离开教堂，向沙漠里的肉店走去。那只可怜的骆驼的尸骨被蚂蚁啃食后应该还在吧，相信世上应该没有比它更遭受诅咒的东西了。在肉店找到了那块肉骨头。肯答尔打算把骨头买下来，但店主似乎已经听不懂肯答尔的话了，肯答尔放下一点钱，拿走了骨头。

玉卡坦

回到玉卡坦，在金字塔前用老鼠诱捕了蛇神。回到巫师那里，把4个祭品给他。他用这些东西做出一支骨笛，肯答尔按旁边那个石碑的标志用骨笛吹奏了一曲，发现这首曲子的音调是上上右，上上下，上。来到金字塔的侧室。按动4个按钮使十字架上的小球按上上右，上上下，上的顺序依次转动了一番，金字塔的后门突然打开了。房间中央是个巨大的祭坛。上面依然血迹斑斑的十分恐怖，右墙上有一幅巨大的壁画，上面描绘的似乎是一个古玛雅人在向河里丢东西的场景。门的两边各有4个方型的凹槽，凹槽上面有奇怪的符号，肯答尔看了看，把它记了下来。回到巫师那里，巫师说画上的人是个神，他丢的东西是古玛雅的财宝。他丢财宝的地方就在茅屋的后面。那是个深不可测的小湖。按着他指出的通往小湖的路，肯答尔来到小湖边。湖边有只巨大的鳄鱼。湖边有座石碑，上面有与内室一样的符号以及一些奇怪的人脸浮雕。

卡里比恩岛

肯答尔动身前去卡里比恩岛。在渔港里找到那个海员，把他兄弟已经找到宝藏的事告诉他。他十分气愤，咬牙切齿地走开了。肯答尔在一旁的摊子上得到一张铁丝网。

玉卡坦

回到玉卡坦，用铁丝网框住了鳄鱼。然后告诉巫师。他高兴地去找他的财宝去了，肯答尔乘他不在，走进他的茅屋。在墙角的一个箱子里，找到了8个带有人脸浮斑的石块。离开茅屋，来到金字塔背面的内室。在门口，肯答尔按小湖边石碑上的顺序放好了8个石块（左边的4块石板中，上面2个放相对的笑脸，下面2个放相背的哭脸；右边的4块中，上面2块放相背的哭脸，下面2块放相对的笑脸）。这样打开了金字塔顶部的门。来到顶部的房间，发现这里排着5张不同颜色的脸。而每张脸的口中都含有一颗水晶。触摸水晶可以使它改变颜色。看来需要一些组合排列才可以打开机关，目前还无法破译。只好离开这里向巫师问问。巫师刚挖出他的财宝，他告诉肯答尔里面有一个首饰。肯答尔向他讨到这个古亚特兰蒂斯人用来传送信息的记忆体。然后向圣地赶去。

圣地

在圣地，肯答尔把巫师从玉卡坦找来的记忆体装入仪器中，然后使用头罩。一个男人出现，说想要进入他的墓地，需要找到填充了能量的 Leviteum 探测器，并且还要安好墓室中的水晶块。他给了一些提示，肯答尔记住了（以后需要再听听安放顺序的话，只需要点点那个记忆体就行了）。

金字塔

回到金字塔，仔细研究了一下墙上的脸谱，从左到右的颜色分别是黑、蓝、红、绿、黄。根据提示，黄脸必须对应黄色的水晶，而红脸不能放黑水晶，蓝脸不能放红水晶，红脸不能放蓝水晶。所有颜色的水晶都只能出现一次。因此水晶的颜色顺序应该是蓝、红、绿、黑、黄。用这个顺序打开了地上的门。进入墓穴内部，从祭坛上拿起了一块完好的水晶块。在墓穴内

的门中央有个小洞(因为光线太暗,不容易发现),可能是放探测器的地方。

巨石阵

离开这里,肯答尔来到巨石阵。按记忆体所说的方法为探测器填充了能量,首先把探测器放在中央的石头上(Central Stone),然后把完好的水晶块放在探测器上,当探测器变成黄色时拾起来,这样就会得到实际是红色的填充过能量的探测器。

古墓

回到古墓,把探测器放在门上的小洞(Octagonhole)里,打开门。在里面找到一个圆形的金属碟,可能是开启亚特兰蒂斯通道的钥匙。

卡里比恩岛

回到卡里比恩岛。港口的"鲨鱼"已经回来了,肯答尔问了他关于他弟弟的事,他说他把他弟弟和他的赌场给炸了。肯答尔让他载去神秘海域,但他就是不答应。肯答尔骗这家伙说自己知道还有个地方卖有海盗的财宝。而且,比他弟弟找到的财宝还要多。这家伙听后带着肯答尔去了神秘海域。

神秘海域

穿上潜水衣,再下到了400多米深的大西洋底。向右直行到水底宫殿的通道门口,把肯答尔从玉卡坦找到的光盘放了进去,亚特兰蒂斯的大门终于轰然洞开。肯答尔一跨进亚特兰蒂斯的大门,后面的通道就完全被封死了。环顾四周,大厅左右都有一个门,右边的门是锁住的。往左边可见到一具尸体,面前摆着一本红色的日记,肯答尔翻开看了一下。原来死者是亚特兰蒂斯的原住民。很久很久以前,他们就已经发展出了相当先进的文明。他们发现了一种可以控制气候变化的能量,可以为各种先进的机器提供能源。可惜,一场无法抑制的疾病毁灭了这里的一切。亚特兰蒂斯毁灭时,有几名研究人员在外执行任务,他们幸存了下来。但他们注定要客死他乡。读完日记,回到大厅。右边的门旁有个坏了的控制板,看来从外面是无法进入这个房间的了,肯答尔懊恼地砸了一下门,门里传来女人的声音。原来门里面有人,她一定是失踪的教授所带的那个女助手了。肯答尔说明身份,但她就是不信。大厅一角有个很大的文件柜,肯答尔拉开所有的抽屉却找不到任何东西,但这个打开的柜子倒像个梯子。顺着这个"梯子"爬到了管道上,然后向右来到了通风口前,通风口上的铁栅栏很牢固。从这无法进去。肯答尔将身份证丢了下去。然后再到门口,告诉海伦去看看刚扔进去的身份证。她知道肯答尔这个人,但显然还是不太放心。她问了问报社总编绰号的事,肯答尔告诉她后,她就打开了大门。肯答尔跟她交谈了一下,得知教授已经被西蒙(Simon)和他的老板监禁起来了,教授身体并不太好,所以肯答尔必须给他注射一剂药。海伦给了肯答尔一只装着药的注射器。

肯答尔离开她向大厅左边的房间走去。在电梯中先按了下键下到底层,这里有3个不同颜色的门,左边有3个很奇怪的大容器。容器上有一些按钮。现在还不知怎么按。乘电梯来到了最上层,在这里肯答尔发现了被锁住的教授。他很虚弱,肯答尔连忙给他注射药,他好一点后就告诉肯答尔关于西蒙和他老板的阴谋。之后,他拿出一把非常重要的钥匙。并说锁住他的锁的钥匙在西蒙那里,但那家伙有枪,不好对付。肯答尔走到控制室外的通风口,在那里偷听了一会儿。大致了解了西蒙他们的野心。肯答尔安慰了一下教授,就离开

了。

回到海伦所在的那个房间，用教授给的钥匙打开了墙角的小柜子。找到4块不同颜色的板子。白色的板子上记载了底层容器开关的控制方法。回到最底层。来到容器前。容器上的按钮，白色的是在所有的容器都是空着的时候，为红筒注满水。绿色的按钮是将容器中的水注入绿筒。蓝色的按钮是将容器中的水注入蓝筒。红色的按钮是把容器中的水注入红筒。黑色的按钮将容器中的水抽干。红筒的容量是8个单位，绿筒的容量是5个单位，蓝筒的容量是3个单位。

红板记载了进入红门的方法：红筒0，绿筒2，蓝筒2。蓝板记载了进人蓝门的方法：红筒0，绿筒3，蓝筒3。绿板记载了进入绿门的方法：红筒0，绿筒1，蓝筒1。

先把蓝门打开：用白键给红筒充满，红筒转到绿筒，绿筒转到蓝筒，抽干掉绿筒，再将红筒传到绿筒。拉下蓝门前的把手就可以打开这扇门了。进到里面，找到了一瓶清水。打开减压舱，得到几套古亚特兰蒂斯人用的潜水服。

接下来打开了红色的门。先按白键给红筒充满水，将红筒传到绿筒，将红筒传到蓝筒，绿筒转红筒，蓝筒转绿筒，红筒转蓝筒，蓝筒转绿筒，抽干蓝筒，绿筒转蓝筒，抽干蓝筒，红筒转蓝筒。可打开红门，进去后到了一瓶装满白色粉末的小瓶、一瓶酒精以及其他一些东西。桌上有个蒸馏器，看来还可以用。

最后，打开了绿色的门：先按白键给红筒充满水，红筒转绿筒，红筒转蓝筒，绿筒转红筒，蓝筒转绿筒，红筒转蓝筒，蓝筒转绿筒，绿筒转红筒，蓝筒转绿筒，红筒转蓝筒，蓝筒转绿筒，绿筒转蓝筒，抽干蓝筒，红筒转蓝筒，抽干蓝筒，红筒转蓝筒。打开绿门，发现有个抽水系统。肯答尔把空了的注射器插在管道上的塞子上，得到了一小管水。

回到教授那里，肯答尔将所找到的东西让教授看一下，有橹水、酒精、白粉末、净水。教授说用这些东西可以做出催眠药。回到底层的实验室。肯答尔把水、白粉、橹水加入到蒸馏器中，打开喷灯加了一下热。然后从身上找出用来装蚂蚁的那个空罐子，把它放在导管下(beakervalve)，得到了结晶物，再把结晶物倒入酒精中。得到了一瓶可以使人睡眠的药水。回到教授那里，与他交谈，他让肯答尔解决掉西蒙及其同伙。来到通风口处，把整整一瓶催眠药水全倒了进去。将这两个危险的家伙解决掉。

进入控制室，在墙边找到了锁教授的钥匙，用这把钥匙救出教授。教授要肯答尔破坏掉这个地下城市，然后他和海伦汇合后到减压舱等肯答尔。肯答尔依言回到控制室，打开了控制台两边的两扇小门。这里面有可以保持系统平衡的回旋仪。拿走左边门里的那个砝码，不久这里就会倒塌。快步回到底层的减压舱。见到教授以及海伦。教授说想要从减压舱出去，必须要先关掉舱门的内壁，而这个控制开关是在内壁以内的。这样必须留一个人在里面拉开关，而这个拉开关的人肯定无法离开这个地方了。

肯答尔把铅锤放在清水筒中(water container)，然后到实验室中把这个新装置放到冰箱中，先回去跟教授说说话，再回去打开冰箱一看，水都冻成冰块，把这个东西挂在控制开关上，再在线的这头拴个砝码。然后穿上潜水服，回到减压舱中，离开了这个地下城。

水浒传Ⅱ之天命之誓

一、游戏简介

这是1992年光荣公司推出的一款经营策略游戏。游戏生动地再现了《水浒传》中故事。

二、完全攻略

游戏描述的是从1101年至1127年金国南侵时止。出现的人物除梁山泊的108将外，还有曾头市五虎、祝家庄三雄、晁盖、王伦、方腊、田虎、李师师、武大等人。游戏中不管好汉们在开始时的境况如何，都必须发展到占据一定的领土，人气度达到250以上。这时宋徽宗会在次年1月下诏，好汉们才可进攻开封，讨伐高俅。

游戏有4个时期可以选择，时期越往后，势力越大，但官府的势力也随之增强。每一时期可选的好汉也不同。游戏的4个时期如下：

第一时期，可选的好汉有鲁智深、武松、杨志、林冲、史进5条好汉可选，这5人都为勇将，体腕力相当，但忠义、仁爱、勇气值有所不同。进入游戏后，这5位好汉均处于流浪中，最好找一个可以买武器又远离官府的城市作为根据地，发展一、二年，积累些许钱粮，吸纳过境的好汉加入队伍，招兵买马，配好兵器，提高士气，就可起兵。开始时不要去打官府，可先把附近的小股武装先消灭掉，扩大自己的势力，多占几个城池，提高人气度。再慢慢扩大自己的实力，劝降或剿灭王伦、崔道成、朱武等好汉，然后再去打官府。先将开封四周的城逐个攻占，包围开封时的人气值也达到250了。只等宋徽宗一下诏，就可攻入开封，活捉高俅。

第二个时期有鲁智深、林冲、武松、史进、杨志、晁盖、宋江等7条好汉可选择。其中史进一出来时已经占了河间府，文有朱武、武有陈达。这时可留杨春守城，大家一起攻下河南府。在接下来的一年内，可打下周围的几座城池，修整一、二年，等人气度升到70至80，可试着劝降王伦和燕顺。然后把开封府附近的城池逐个攻占下来。在攻城的同时，广招兵马。最后攻打下开封府。如果选晁盖，一出来就有吴用、公孙胜和阮氏三兄弟等好汉相随。可以到登州起兵，打几回猎，积累些钱财，再发展两年，可攻下燕顺和王伦、林冲等附近的好汉。以后又是修整、起兵，最后攻下开封。

第三时期可选鲁智深、林冲、李俊、李逵、晁盖等好汉。这一时期，好汉很多。选择史进的，将要劝降裴宣、邓渊和李应。如果晁盖发展得好，可与之结盟，让他包围开封东部，自己打开封西部。如果晁盖形势不好，则可把他灭掉，然后再消灭周围的几股小武装。如果选择晁盖，可将附近的鲁智深、裴宣攻下，修整之后，再去攻打开封。选要的可到泰州求发展，势力壮大后，可攻下宣城。然后依此为根据地，广招兵马，壮大自己，最后进攻高俅。

第四时期可选的有宋江、史进、李应和鲁智深。情况与前大同小异，都要先发展自己，在吞吃周围小股势力的同时，壮大自己，最后将开封府围住，等到人气度发得升到250时，奉旨消灭高俅即可。

水浒传Ⅲ之天道一百零八星

一、游戏简介

这是1997年光荣公司推出的《水浒传之天命之誓》(1992年)的续作。它是一款即时经营策略加战棋的游戏,和平时期即为即时经营策略,战争时为战棋式游戏。游戏在Win 95平台下运行。游戏用一只鼠标控制全局,所有的操作都集中在上方的菜单里,并且提供了其他快捷方式。游戏采用640×480的分辨率,人物刻画细腻、真实,造型也较贴近我们对《水浒》原著的理解。原版背景音乐共有20首,由日本著名音乐人Tsuiyo Gouji作曲。序幕和结尾画面以3D画面制作,视听效果很好。游戏的音效很好,大至风声、雨声,小至鱼儿蹦出水面的声音,历历在耳。

游戏中角色不时插科打诨,有些是幽默,有些是废话。每个人物有不同的台词,表达出他们的个性,塑造了350位登场人物。不过,这款游戏是光荣第一款即时SLG游戏,很多地方也透露出不成熟的地方,而且敌人也稍显弱智。

二、完全攻略

选择时代

游戏提供两个时代可供选择,每个时代又有几种不同的角色。

第一个是"鲁智深大闹五台山,景阳冈武松打虎"。这个时代好汉数量少,只有鲁智深、武松、杨志、林冲、史进5条好汉可选,不过高俅的实力也比较弱。这里除史进与朱武、陈达和杨春已在少华山占山为王外,其余4人皆在流浪中。鲁智深和武松的武力较强,而杨志、林冲的综合能力较高。初期主要是建设。

第二个时代是"林冲火并王伦,宋江发配江州"。这个时代大家的势力都有所发展,基本上每一位好汉都有比较完整的基地,和高俅对抗也不无可能。这个时代有鲁智深、晁盖、李俊、李应、樊瑞、宋江、李逵等7条好汉可选择,其中只有宋江和李逵正在流浪,鲁智深与武松、杨志等9人占据二龙山,晁盖率领吴用、林冲和阮氏三兄弟等11位好汉占领梁山泊,李俊与张横、张顺等8名水性好的好汉在揭阳镇,李应与扈成、扈三娘、杜兴在李家庄,樊瑞与项充、李衮在芒砀山。

起兵

好汉可随便挑选一位,不过无论是哪一位好汉,发展的道路也不顺利。如果选择的是第一个时代,正在逃亡的好汉还要寻找栖身之处(建议这时设定速度为10)。当找到了可以起兵的地方,也不要着急起兵。流浪过程中估有农民捐钱、捐粮,还有义勇军加入队伍,好汉也会慕名前来。等蓄积到足够的钱财,寻找志同道合的好汉,当手下的好汉已经有了6位时,才是起兵的时候。

选择要塞

此时可上梁山泊一类的要塞去,虽然这时的梁山泊已经被别人占据了,可寻觅其他要塞。在其他要塞少的地区起兵是比较明智的。可以起兵的要塞有两种,一种是山高水深的

要塞(如梁山泊、九华山、登云山等),这里容易防守,但开发的土地少,发展较慢。另外就是平原地区(如河南府、燕京等),便于发展,但易被敌军侵入时让人直捣大本营。由于开始时高俅也不强,可以选择平原起兵。当然如果能找到原始设施多的要塞,发展起来就容易多了,这样的地方如河南府、祝家庄、曾头市等。

要塞的建设

有了要塞后要靠自己建设,刚占领的要塞往往是一穷二白的,大多要从头建设起。初期能够修建的东西并不多,能建什么就建什么吧。等到好汉多了,一切都会好转的。每种建筑都有自己的属性。其主要建筑物有:

(1)闹市和酒店。初期为了征召好汉入伙,要修建闹市或者酒店。在山区修建酒店,在平原修建闹市(所以在平原起兵要等到有了艺人后,在山地起兵要有了酒保以后)。不仅可以吸收正在流浪的好汉的目光,还可以有一大笔收入。

(2)军营和练兵场。军营和练兵场也是初期应该建设的设施(其实是因为开始能建设的设施不多),这两个设施是用来提供兵员和提高士气的,等到大兵压境再修建显然来不及了。这两种设施都应该修建在本营附近,而且附近交通应该比较便利。1 个军营中最多能储存 1000 名士兵。在军营中招足兵力后,要到练兵场操练,使新兵提高士气。

(3)耕地。在开垦荒地前,要首先查看土地的肥沃程度,至少要 80 以上。尽量选择不靠河边的土地,这样的地盘要留给渔场和造船厂一类设施。

(4)渔场。生产副食品,应建在河边。

(5)市场。增加黄金数。

(6)药铺。可给部下养伤,恢复体力,又能增加黄金数。

(7)道观。道观要修在山区,这里比较安静,便于修行。道观中晾制的是符咒,符咒可使敌人混乱,也可用于恢复己方的体力。道观需要有道士才能建设。

(8)牧场。牧场是专管圈养军马的,要建在平原上。

(9)铁匠铺。铁匠铺是锻冶武器的场所,选建的地方就随意多了。

(10)造船厂。造船厂当然只能造在水边,所造的战船用于渡部队通过水面,没有战船或不善水性在战斗中过河是要造成减员的。

(11)水闸。是防洪的设施。在战争时敌人如处于河流的上游,也会到打开水闸对寨子进行攻击。

(12)栅栏。用来阻挡敌军进攻。

(13)陷阱。在必经的路口或大本营周围设置,每次可伤敌 600 人。

(14)了望台。战争用的设施,用于增加我军的视野,一定要修在前线。

建好了要塞,还要不断地工作才能发展要塞,并委派具有相应技能的好汉在设施里工作。这样好汉可以增加经验,同时增加臂力、智力和技能值等。

金钱和粮食

即使不给好汉钱,也要维持本营中的钱是好汉数×100 以上,没钱的话可是寸步难行,好汉们也会离你而去。

解决了钱的事,还要解决粮食的问题。粮食问题可靠修建渔场和耕地来解决。渔场在

水边建设就可以了，耕地当然要修建在肥沃的土地上，土地肥沃的地方大多在离水不远的地方。不过，要维持温饱，在修建一个其他设施时就相应地要修建一个耕地或者渔场。另外，派好汉去狩猎也可有一份意外收入。

解决了温饱问题，要多挣点钱了。除了酒店和闹市，市场和药铺也是能够赚钱的地方，药铺除了能提供金钱外，还可以医治受伤的好汉，这两种设施都不必太考虑修建的地点，当然，交通便利还是必须的！

好汉

游戏中共有350名各具特色的好汉，包括梁山泊的108将，还有方腊、田虎和王庆另外3路农民起义的领袖，以及大宋和辽国的多位将领。有了酒馆和闹市，各地的好汉就会到要塞来盘桓两天，不过他们仅仅是来喝两杯酒，要想他们加入还要进行劝说。征召好汉入伙需要智力较高的好汉，最有效的办法就是叫一个智力高的好汉去修养，等到有顺眼的人才来到要塞的酒店或闹市就去征召他们。不过，要录用好的人才就需要高的声望。

有了好汉还要想法提高忠诚度。提高忠诚度的最好办法是义结金兰，不过并非所有好汉都可以结为兄弟，而且只能结交10个兄弟，而且义结金兰也要忠诚度超过60度时才能进行。所以结义时也要挑选一下，结成兄弟后，忠诚度可提高到100。提高忠诚度的另一个办法是赏赐宝物，但宝物很少，又较难得到。使用"人事"选项中的"开宴会"可以大幅度提高要寨内好汉的忠诚度。

每个好汉可选择两项职业，每种建筑物都会对应一种职业和能力，譬如市场适合商人的开发，派玉麒麟卢俊义手下的管家李固主持就能够轻松发展。而开发田地要求腕力较高的人物，如史进。

当要寨中有了学士后，就可以对其他势力进行外交了。外交的用处不是太大。在游戏的第一年，根本不要理会别人怎么做，但后来就要注意其他的势力了。对比我们强大得多的势力，千万不要招惹他们，时常送送礼，能结盟当然最好。弱小的势力可以去出击，让他们不得安宁。

要塞强大后，好汉们先到军营征兵，但不可穷兵黩武，否则声望会暴降。再分配武器。对于步兵将领让他率领步兵就行了。只要训练一下，就可以出兵了。

好汉的升级系统

好汉可以通过战斗或执行任务来增加经验值，到了一定经验值就可以升级。升级进一步区分了好汉的职业及相应的功能。例如友好访问可由任意等级的学士来完成，而外交同盟中的缔结要找第二级以上的学士才能达成。又如偷取粮食可以由任意等级的盗贼进行，要拯救俘虏则需要第三级以上的盗贼(即大盗)才行。以下是好汉的升级系统：

好汉	一级	二级	三级	四级	五级	作　用
刁民	无赖	侠客	壮士	勇者	豪杰	建造军营、练兵场和了望台
盗贼	毛贼	小偷	大盗			执行计谋指令
山居者	野人	猎户	山贼	驯兽师	山大王	建牧场、陷阱和栅栏(需三级)
酒商	侍者	茶房	酿酒商	造酒商	酒场主	建酒馆

好汉	一级	二级	三级	四级	五级	作用
学士	书士	学士	秀才	硕学		开展外交活动
商人	露天商	行商人	批发商	富商	富翁	建造市场
力士	保镖	强者	大力士	哼哈将		
村民	小农作	农夫	富农	地主	土豪	建造耕地
船夫	水手	渔夫	舵手	水贼	大水贼	建造渔场
少女	少女	美人	佳人	倾城		
匠人	徒弟	工匠	技工	师匠	巨匠	建造铁匠铺和造船厂
艺人	杂艺人	龙套	主角		台柱	建造闹市
色男	浪子	放荡者	登徒子			
道士	修炼者	方士	道士	魔君		建道观
医生	庸医			神医	建药铺	

为了使寨中兵强马壮，不仅要广招人才，合理使用人才、训练人才也不可或缺。

战争

战争的方式有两种，掠夺和占领。当兵力并不充分的时候采取掠夺是必要的，不过这种方式所得的声望并不多，所以一旦有足够的实力，最好采取占领的攻掠方式。战争中电脑会给予评价，如果我方有利，向敌方大本营进攻不会有问题，敌人不会出击的。敌方有利时，可扼守在主要路口，旁边用技能高的将领以远距离攻击协助（防守时同样适用）。电脑的评价也不必太在意，因为人的主观能动性还是第一的。

战斗采用战棋的方式。每个人物的状态用体力值和小者数两项数值来表示，只有把两个数值都打成零后才能获胜。在敌人混乱时使用"勇敢突击"可同时降低敌人的体力值和小者数，是很重要的攻击手段。"一袋叩"即围攻，可降低敌人的小者数。

战斗的指令也是五花八门，有直接攻击、远程攻击、火攻、放水门（水计）及妖术等。近距离的攻击又分普通攻击、一齐攻击、突击及一骑讨（武将单挑），各种攻击的方式和所消耗的体力也不同。其中妖术是比较吸引人的战斗指令。使用妖术可使敌人的攻击力和防御力大大降低，在几个回合里丧失攻击能力，所以威力很大，可以说妖术的使用在很大程度上左右了战役的结果。使用妖术要求寨内已经建有道观，而且要智力超过 80 的道士才能使用妖术，智力越高使用的范围也越大。妖术的效果有 4 种，使用 40 张符咒能够恢复自身的体力值，使用 60 张符咒能够恢复小兵的数目，使用 80 张符咒能够恢复重伤、重病的情况，使用 100 张符咒能够恢复迷惑敌人，就可以任意攻打敌人。不过要注意的是，能力低的将领带领的士气低下的部队使用符咒会产生不可预知的后果。

同时，游戏中利用弓箭部队（如没羽箭张清、小李广花荣），组成"立体"攻势，可取得很好的攻击效果。

战斗的胜利条件

战斗胜利的条件有两个，一是消灭所有的敌人，二是敌方大本营的防御力降为零。如果需要占领要塞，还是要消灭所有的敌人；如果不是为占领而攻打，可破坏掉对方的设施。攻下的要塞不一定要占领，因为实力不强时没有必要分散兵力，还是守好自己的要塞为好。

战斗会有战利品，捉住的好汉可录用可囚禁，再硬的汉子关押一阵子也会投降。在对方的城市中截获敌方的运输车辆，可得到车上的物品。

在适当的时候就要进攻其他地区。如果在二国交兵或敌军远征时，趁人之危可事半功倍。一次只能发动一个战役，不能在两处开战。需要注意的是，要进攻其他地区必须先统一自己所在的地区（这也是不能京畿起兵的原因）。

好汉的配置

还有就是好汉的配置。要塞多了以后，往往不知道好汉如何分配，其实是有规律的。山林地区当然需要步兵头领（如登云山等）；平原地区马军骁将则所向披靡（如江州等）；水多的地方就配备水军将领（如梁山泊等）。另外，每个要塞应该维持在10个好汉以上。

声望

游戏中最重要的无疑是好汉的声望了，声望和各个方面息息相关，如果声望低了，那将一事无成，而游戏的目的也是使声望值达到1000，领取圣旨，消灭高俅。

游戏初期，提高声望最好的办法是消灭猛兽。当猛兽出现时可叫警戒的好汉去消灭它。如果猛兽出现很久不去消灭它的话，声望值也会降低的。人口增长也是提高声望的原因，所以要尽量建设、工作，到了后期，攻占了更多的要塞，这个方法就显得更为重要（初期高俅声望值上升很快，就是这个原因）。当然，战争是左右声望的最重要原因，出兵打胜仗可提高声望值（增加60点），败了要减少声望值。敌人来进攻时可以放弃那个要塞，让敌人扑场空。另外，录用好汉、义结金兰、外交也是影响声望的原因。

当声望值到了1000就不会变化了，即不会上升，也不会下降，那时干什么都无所谓了。

结局

游戏结束的方式有三种：第一种当然是好汉死亡。第二种是时间到了（1132年1月1日），金人入侵中原；第三种是打败高俅。

当声望达到1000，宋徽宗就会降旨消灭高俅。由于东京城内兵多将广，四周又有护城壕沟，仅有两条小路通往大本营，大本营周围又布满陷阱，高俅出阵时可能会有40名大将，我方按游戏规则只能有20人出阵。对于如此强大的高俅，应该先有打下东京的实力，才可以大胆发难。在不过还是可以先把所有好汉集中到一起，高俅这时一定会出兵攻击你其他的要塞，趁此机会带着好汉们向高俅进攻即可取得最后胜利。

高俅终于死了，好汉们也回到了天上，化作点点星辰。

三、游戏心得

1. 投机生意

利用大本营的商品交易机会，先买断一项或多项物品，这样在交易商手头没有货时，会提高物价，这时再把商品卖出。这种投机行为可得到所需的金钱。

2. 隐藏剧本

在选择"开始新游戏"或"载入进度"前，用鼠标左键先点"开始"对话框右上角的×，此时会出现"退出水浒传天导108星"的对话框，选择"取消"。接着会回到"开始"窗口，再次从"开始新游戏"选上方的"选择剧本"，会多出"辽怀吞宋之心、宋奸臣乱朝纲"的隐藏剧本。

3. 居高临下

在战争中想办法站在敌人四周较高的地形上，再选用“果断突击”攻击敌人，可发现一击必杀的机会提高很多。

天下御免

一、游戏简介

这是日本 Artdink 公司于 1997 年推出的经营类作品。游戏是在 Windows 3.X 和 Win 95 下运行的。容量只有 12MB，内涵却非常广。画面解析度为 640×480×256 色。音乐也是日本风味，十分动听。

游戏的策划颇有创意，再现了江户时代日本的政治、经济、文化。游戏中出现许多性格各异的各阶层人物。其中包括：佣人、商人、将军、幕府重臣、诸藩家老、卸任者、北町士兵、南町士兵、北边的巡捕、南边的巡捕、造园师、瓦版投报人、艺人、流氓、制壶师、浪人、扒手、大家闺秀、小家碧玉……。如此众多的角色，共同构成了游戏主角生活的社会环境，一幅活脱脱的江户时代日本社会的风俗画卷。

二、完全攻略

1688 年 3 月，在日本江户时代，在江户的日本桥，20 岁的元禄开了一间店铺——江户屋。

行业选择

游戏可以选择的行业有 10 项：海产行、妇女用品行、谷物行、油行、酒行、布庄行、染料行、药行、纸行、建材行。不管选取哪个行业，都将有其它 4 位本行顶尖业主与你争夺市场。

工作日

打开游戏视窗后，可设置“工作日”。工作日共有 1 日、5 日、10 日、15 日、30 日、60 日等选项。选定工作日后，游戏就会按所选定的天数流动。用完即止，然后再重新设定工作日。

介绍人

最初进入游戏时应首先雇佣一位“介绍人”。介绍人在江户时期是作用非常大的一种职业。介绍人指那些在当地没有工作，但又有相当资历、名气很大、有广泛人际关系的人员。介绍人可以介绍佣人、女朋友，也可以给达官贵人写引见信，还会帮你处理走私货，只要是需要与外界打交道，无不需要由介绍人出面。介绍人为你工作后，要从介绍中抽取介绍费。但又要住在家中专门为你服务。在选择介绍人时，要先了解社会上对此人的评价——游戏中叫“一般风评”。如对隐居的光卫门的评价是“他自称是从越后地方的大布床退休下来的人。不过有人谣传他就是水户黄门大人。只是从没有人看过他的印盒。对米店很熟。”游戏初期只有两人愿意受雇成为介绍人，他们是隐居的爱管闲事的光卫门和僧人神谷重庆。光卫门的风评要好得多，是游戏早期的首选人物。这两个介绍人的能力和交往能力不高，到游戏中期会有一些新的介绍人出现，其中有位发明家，是公认的智囊，诸藩的家老都要卖他几分面

子。如果能将他聘用过来，在与家老们打交道时可节省不少金钱。介绍人一旦生了病，许多事办起来就会很不方便，特别是有走私物品放在仓库里的时候，没有介绍人，更是卖不出去，而走私商品放久了被人揭发的可能性也就增大了。真是缺不得介绍人。

学徒、佣人、杂工、船长

选好了介绍人，再找一个学徒(16 岁以下)、一个杂工(16 岁以上)，游戏就可以开始了。学徒要在店里工作到 18 岁才能当杂工，工钱比杂工低，但不会像杂工辞职不干。可以多雇几个。杂工、佣人随年岁增长，病痛也会多起来，要让他们去温泉泡一泡，回来后病就会消失。船长经常出海，生病的机会更大，更要让他适时去泡温泉。

大掌柜

如果对日常事物感到繁琐，或是不屑于干那些鸡毛蒜皮的日常事务，可在招了杂工之后，选"传唤"选单，将一位年龄在 30 岁以上的杂工升为掌柜。接下来，再把掌柜传唤来，进行第二次提升，成为大掌柜。然后向大掌柜"委托工作"。可以进行委托的工作包括商店管理、船只建造、船长管理、介绍人管理、保镖管理、佣人管理、礼金金额、金钱移动、贿赂、买卖产物等项目。工作委托给大掌柜后，工作就轻松多了。大掌柜只能有一个，而且不能解雇。可以把佣人管理的工作交给他，他就会解雇掉手脚不干净的杂工。

每委托一项工作，都要加上"必须报告"这个必要的条件，否则大掌柜就不会来报告，因此也就不能及时得到一些必要的信息。

熟悉业务后要收回一些重要指令的委托权，如商店管理、船长管理、金钱移动、买卖产物等。因为大掌柜不会太聪明，例如生意扩大后，不会多建造几只船只来运营，也不会考虑居住舒适而为你建造庭院。介绍人和保镖也都要自己去聘请，否则不知道会请些什么人回来。特别是金钱管理不要委托给大掌柜去办，否则他常会借些加倍偿还的高利贷。

保镖

江户时代盗贼、杀手众多，游戏中会因为竞争对手或得罪了人而派出杀手来对付你，因此开业之前要雇佣一个保镖。成家立业之后雇两个保镖，一个保护自己，一个保护家族。保镖来自当地浪人。雇佣保镖时，不仅要看大家对他的评价，还要看他露一手武功。游戏用动画来表示他的武功。保镖除了对付闯入抢劫的强盗外，还会在你外出时随时保护。保镖还可刺杀竞争对手，召唤保镖后，给他大笔零用钱，再使用指令"商人的暗杀"就行。开始保镖不会同意，但多给钱(约 100 至 200 两左右)，多给几次也能说服。指定暗杀对象后，10 天左右就会有结果。或暗杀成功或被人抓起来。如果被抓，对方会告官，这时官差会找上门来。如果暗杀成功，保镖便远走他乡，不再出现。因此不要派武功太好的人去。但杀人总是不好。

经商

游戏中的商业操作包括低价卖出，高价抛出或者囤积居奇。隔月的 15 日还要参加行业商人的聚会，讨论并达成对物价的共同协议 根据进货量增加的实际情况，增建新的仓库；建造商船，到其它港口采购货物。

游戏中销货量是随年度增加而逐渐上升的，条件是货品必须齐全。当仓库中有一种或几种货物缺货时，销货量会下降很多，因此要尽量往仓库里堆积货物，尤其是在中期，更要大

量囤积货物。第一年的销货量约为10两,以后每年增加10两左右。有个七、八年,销货量每日可达七、八十两,某一日销货量猛增到一、二百两,仓库库存量会急速下降,赶紧调船只来回地运,当仓库空了的时候,销售额也降下来了,当把货物运回来时,销货量也只能回复到三、四十两的水平。

游戏中可从某些别的行业商店就近购入自己的货品种类,也可以让船长买些别的行业的产品,再让介绍人寻找急需这些货物的商家,一次性批发给他。比零售来得快。而且一般不会找不到想买的人。但这样要求较大资金。

造船

货物光靠本地购买是做不成大生意的,要派人去其他港口采购。因此要造船。造船时介绍人会介绍来工匠。船有2种,千石船载货量大,可载5万贯货。高速船只能载2万5千贯货,但船速快。开工后约40天就能造好。可造的船只最多为16艘。造好船后要聘请船长,然后让他去各港口买货。船只出航的购物资金最大限额是你金主的一半,还要考虑购货港口的生产量。

申请港口停泊权

游戏一开始就有界港可以去。虽然界港是生产量最大的港口,但物品再多,也有缺少的品种,而且能买到的货物的数量和价格也不能令你满意。如果能申请到更多港口的停泊许可证,增加更多的港口靠港权,就会大大加强市场占有率和竞争能力,否则就始终只有界港一个停泊港,就无法把市场扩展到全日本了。当有了多个港口的停泊权后,可让货船来往于各港口间。申请港口停泊权要向有关官员申请。开始让介绍人为你写封介绍信。介绍人好的话,家老答应得就痛快一些。如果没有好的介绍人,就要用钱疏通关系,一般要三、四千两的样子。否则要申请几次而且要与官员有些关系才能受理。要找的官员有勘定奉行,这是直接掌管幕府直辖港口通行权的审批的。家老的港口要找大目付,这是与各藩属的管理港口的关系很好的人。受理后等批下来就要很长时间,一般要好几个月,多的要等一、两年。这段时间如给衙门捐点款,就可快一些。最多可同时提出5个申请要求,停泊港最多为24个。选择停泊港时,可打开"情报栏"中的交易地图,选所需产品生产量大和存储量大的港。

走私

比如游戏中有些行业(如酒行),可以进行走私。在江户时代,酒商中盛行走私活动,冒着违法杀头的危险以获取暴利。走私时可到阿育塔亚,采购洋酒和玻璃器皿。走私时到港口委托所雇的船长,给他特别的零用钱100两,指定去买这两样货物,由于这两种货物的产量小,每次给他4000两左右就行了。一个月后,货物就买回来了。叫介绍人找流氓头子卖出走私物品,大概可卖到三、五万。有时一不小心,走私船被幕府监察人员查获,船长坦白交待出你是幕后主使。就要看与官员的关系如何了。

日常事务

游戏中除经商外,还有许多事情要做,例如建设庭园,改善居住环境,周围的人家在结婚、生子、生日、升官、退役、病愈等,都要送上一份贺礼。达官贵人、商界人士去世了,也得送上一份"奠仪"钱;对不时"顺道"来访的士兵、巡捕要进行贿赂。这么多事情不仅要面面俱到,而且还要精打细算,让你知道创业之难,起早贪黑地赚钱有多么辛苦。不过也可以把一

些日常事务委托给大掌柜管理，自己从鸡毛蒜皮的事务中解脱出来，到明治神宫、善光寺等地求神拜佛，保佑生意兴隆，也表明自己一心向善，而增加好的方面的隐藏分值。或者到热海温泉去渡假，疗养一下。

游戏中也设计了生病、死亡等事件。游戏中还有一些反映当时社会生活情况的娱乐活动。如到吉原去找艺妓，到画馆去观赏浮世绘版画等……；为了了解当地的信息，还要阅读江户时代的瓦版报纸，上面有关于富商、"人气商人"、江户美人等新闻。游戏中还有赌场和彩票，不仅赌的注小(100两)，而且也不太可能赢。如果想靠这两方面得到大笔资金的话，可能只有靠不断存盘、取进度的功能才行。

与官员的关系

在江户时代，为了做好生意，提高知名度，还需用礼金或礼物去巴结讨好诸藩、幕府重臣及其它地方上大小官员。要拜访的有"诸藩江工府邸"(各藩所属各港停泊权)、勘定奉行(管幕府所辖各港停泊权的批准)、南城奉行和北城奉行(父母官)等。生意开始红火之时要多多拜访打点各级官僚。否则，盗贼也不时登门，甚至着火时没有人帮着救火，辛苦创下的一点产业，可能因此毁于一旦。送礼时可送土产(雷口糖、人形烧等4种)，规格别太低(最多不超过400两)。开始两次送礼时，官员都会推辞不受，多送几次，坚持送上，也就顺水推舟了。送了两三次，就成为熟人了，当官的也常常和你谈做官的难处。

和官员的关系也不可过于密切，因为他们会偷偷跑来要钱。给了一次还有下次。不给就开口威胁。可以采用一次给一次不给的方式。有时官员要钱也是为了公益的事情，如修护城河或城墙，这种事情花点钱没有什么不好的。

婚姻

功成名就之时，也要考虑婚姻问题。这时可"传唤"来介绍人，委托他向那些尚未出嫁的"江户美人"们求婚。开始她们可能都没这个意思，因此自己还要努力才行。离过婚的就容易说通一些。或者也可到吉原为妓女赎身，然后娶来当老婆。婚姻还和年龄有关，一般25岁左右的人，婚姻成功的可能性不大，30岁就容易说成。

天灾

游戏中设计了不少随机出现的天灾。如：火灾、地震、暴雨、洪水、海啸等。天灾往往还伴随着人祸。如"江户发生地震，有人趁火打劫劫走10两。"之类的事件经常发生。这类随机事件可能没有什么影响，有时天灾人祸会把辛苦大半辈子挣来的家产洗劫一空，从此一蹶不振。

结局

在你死掉时，游戏便结束了。如果不是被人图财害命，而是病死、老死；灵魂会来到阎罗王面前接受判决，它将决定着游戏的两大结局：即你的灵魂是上天堂还是下地狱，这将取决于生前的所做所为——生前那些与你交往过的人们，此时就会到阎罗王那里诉说你的劣迹和阴德。有好的评价就可上天堂，因此得在游戏中从一开始就注意自己的一言一行。自己在游戏中的所作所为在游戏中以"隐藏分数"方式记录下来。例如，有一回聚会回来，在护城河周围见到米店杂工千吉，他身上唯一的30两钱被人扒走，没有脸去见老板，真想一死了之。这时游戏会出现两种选择：给钱30救人一命或一毛不拔视而不见。如果给他30两，在

你死后，千吉会出来歌功颂德；如果不给，千吉会出来骂你是一个见死不救、不得好死、黑心烂肺的吝啬鬼。在一生中可能遇到不少类似的随机事件发生。多做好事、善事，此时就能上天堂，否则就要下地狱。刺杀竞争对手的事应该少干，因为杀了一个竞争对手，就会有新的竞争对手出现，而你的劣迹却会让你下地狱的。

游戏中的"隐藏分数"不仅可以影响到结局，而且能影响到正在施行中的游戏。游戏中为了走私或其他一些事件（如暗杀），免不了要对簿公堂。这时，如果平时没有向幕府重臣官邸送过礼的话，就要看平时积的"隐藏分数"了。如"平时表现"不好的话，可能会败诉而受刑。

吞食天地Ⅲ

一、游戏简介

这是由智冠科技公司出品的角色扮演类游戏。游戏中可选择扮演曹操、刘备、孙权。三人的关卡加起来共有87关。战斗画面采用多层卷动的方式，每个人物的攻击动作多达数百种。武将单挑采用全画面的方式，敌我双方的挡、刺、劈、砍等动作流畅，加上立体化场景、会随装备不同而改变的人物造型，游戏的美工做得很是精美。在战场中可与盟友联手共同对抗敌军。剧情多变加上各种各样的陷阱和阵法，让人玩兴十足。武器有枪、斧、鞭、戟、刀、剑、弓、锤等8种，每种又分5个等级。游戏中的贼兵有8种，正规兵有12种，各种武器兵有5种，而座骑有10种，有24种协助破关的特殊玉石。攻击的计谋有水、火、木、石、风、雷共20种攻击，还有一般和强化计19种，30种超强的特殊计（如天命计、梦幻计、雨衣计）。15种攻击的阵形，8种防御的阵形。这些数字足以表达游戏的精采之处。



游戏的各项设定与指令与前两代相比，都作了相当程度的修改和新增，使游戏的难度增加不少，交战的结果的计算公式所牵涉到的参数也相当复杂，各种角色的能力也会因体力、等级、地形甚至宝物的影响而有所不同，如此繁复的计算模式，使得游戏可以脱离前两代把

队伍拉出来硬冲硬打的方式，允许玩家从更深层次对自己的队伍选配出符合天时、地利、人和的应战阵容，选用最适合的谋略，以达到更佳的效果。

二、完全攻略

曹操篇

第一关　定变民

胜利条件：消灭乱民，收曹仁、曹洪、夏侯敦和夏侯渊。

失败条件：曹操战死。

东汉末年，民不聊生，乱民四起，曹操见国家衰落，决定一显身手。曹操消灭汝南城的乱民后，来到陈留城，得知城外山区有大批的山贼害人，现有两位武艺过人的兄弟正和山贼激战。曹操听后来到山区，与这二人共同消灭了山贼。此二人为夏侯敦和夏侯渊，曹操听后连忙说出自己也是夏侯氏之子，大家都是同宗，于是夏侯兄弟加入。回到陈留城，曹操找到族弟曹仁，曹仁也有报国之心，便与曹洪加入曹操的队伍。再次消灭了包围汝南的乱民后在汝南城见到了卫弘，卫弘久闻曹操大名，便捐给曹操家财 800 金资助。曹操得到许多人的帮助，便要干出一番事业来。

宝物：钢铁铠、钢铁盔、影残剑、虎爪鞭、流星弓、小回丹、青铜铠、褐鬃马。

过关重点：曹操消灭两个山贼后先找夏侯兄弟。消灭陈留城附近的山贼后，汝南城会被乱民包围，因而城上方的桥是十分重要的。派大将封锁住桥口，逐个消灭上来的乱民，待体力不支时回陈留补充体力。

第二关　扫黄巾

胜利条件：扫荡黄巾。

失败条件：曹操战死，刘备战死。

援军：刘备军、卢植军。

黄河北方的官兵正和黄巾军的主力混战，曹操决定支援官兵。曹操消灭曲梁城外的黄巾军后，来到界桥。大量的黄巾军占据界桥，幸好刘备带领人马来支援。此时卢植的兵马正与黄巾军抗衡，曹操在对黄巾军的战斗中连连得胜，并占据了信都城。在城中得知黄巾军头目张角由于怕曹操过桥与官军联合，所以在桥上安排了大量士兵。此时刘备与卢植已经会合，三军上下共战，消灭了桥上的黄巾军，直逼广宗城，将张角部的黄巾军消灭。

宝物：小回丹、中还丹×2、强身丹、钢铁铠、勇强丹、影残剑、血斩刀、彪枣马×2。

过关重点：此关曹操打起来不难，占据信都后有足够的时间补充体力，以向上杀。而卢植比较危险，应与刘备联合，不要急于攻打广宗城，待曹操军到达后再共同进攻。

第三关　伐董卓

胜利条件：消灭董卓及其余党。

失败条件：曹操、刘备、孙坚战死。

援军：刘备军、袁绍军、孙坚军。

可与华雄、吕布单挑。

董卓欺天瞒地，灭国杀军，败坏官纪，残害生灵。曹操决心为民除害，于是发表檄文，联合多处君主共同讨伐董卓。各路君主到齐后，推袁绍当盟主，正式讨伐董卓。在汜水关，刘

备手下的关羽只一回合便将董卓手下大将华雄斩落马下。联军士气大振，董卓连忙派义子吕布来守虎牢关，但由于联军的强大攻势，虎牢关也不保。又攻下几座城池后董卓只得集中兵力在洛阳城与联军决一死战。但士兵门早已知道董卓恶习，不愿再保他，在联军的攻击下，董卓终于结束了他罪恶的一生。

宝物：钢铁铠、彪枣马、血斩刀、轻巧靴、钢铁盔、会心丹、中还丹、青虹枪、灵妙丹、威力护手。

过关重点：此关敌人较多，孙坚离敌较近，应适当回撤。战前要多买恢复道具。在与华雄、吕布单挑时可派刘备军的关羽、张飞二人。在最后可用曹操将董卓打死。

第四关　破黑贼

胜利条件：将贼党消灭，收程昱、荀域和典韦。

失败条件：曹操战死。

曹操现在正是缺乏人手的时候，闻黑山地区有贤人。虽然黑山有大批的山贼，曹操仍然要去走一趟。曹操消灭了在濮阳城的张牛角后在城中找到了荀域，其大有报国之心，恨未遇英雄，今见曹操乃真英雄，愿意跟随曹操。在东平城收典韦。邺城的程昱因其母被乱贼所困，只得加入乱贼曹操消灭了邺城的乱贼后，程昱便加入曹操军中。曹操在得到众人的帮助下很快消灭了黑山的山贼。

宝物：大救丹、威力护手、会心丹、速攻靴、星龙剑、击冲盔、强击护手、灰骏马。

过关重点：敌人虽多，但较分散，实力也不很强，是个练级的好地方。但要有重点，而找到的新人应加以利用，业城的程昱不可杀死(用观察功能看一下人员)，应先消灭了业城附近的敌人，然后在业城得其母消息，与程昱答话便可让他加入队伍。

第五关　攻陶谦

胜利条件：攻克徐州，收乐进、李典。

失败条件：曹操战死。

陶谦督军不周，部下见财起意，杀了曹操的父亲。曹操为报父仇决定讨陶。山阳村乐进听说曹操要消灭陶谦，便与其义弟李典加入曹操的部队。在定陶城得知，陶谦知其兵力较弱，便约了刘备三兄弟相助。在小邳城曹操见到了刘备，刘备劝曹操退兵，但曹操报仇心切，不听刘备的劝阻，继续攻打徐州。此时传来消息，根据地已被吕布占领，曹操只得退兵。

宝物：落月弓、金钢锤、威力护手、灰骏马、强击护手、虎爪鞭、中还丹、战士铠、大救丹、潜提瑶。

过关重点：此关实力明显不如对手，只要坚持一段时间便可过关。但应杀些散兵练练级。

第六关　败吕布

胜利条件：吕布军消灭，收荀攸和郭嘉。

失败条件：曹操战死，许昌失守。

可与张辽、吕布单挑。

吕布自从在牢虎关战败后，又集结了大批的兵力，目前攻占了陈留、酸枣和河南城，只剩下许昌尚未攻下，曹操决定在不让吕布实力提升时便将其消灭。在颖川城见到郭嘉，此人自

认兵法不差，他认为天命落在曹操身上，愿意帮助曹操平乱。曹操来到酸枣村见到了荀彧的侄子荀攸，他愿意跟随曹操杀敌，曹操为了争回根据地发动了大量的兵力，终于打败了吕布，收复了失地。

宝物：紫芒刀、招魂珠、大救丹、击冲盔、灰骏马、威勇钥、轻巧靴。

过关重点：许昌城的兵将不要主动出击，而曹操应以灭敌为重，敌人对许昌城的进攻许昌兵将能够防守得住，但要及时补充体力，并且善加利用程昱与荀彧的计谋。最好不要与吕布与张辽单挑。

第七关　灭张邈

胜利条件：灭张邈和张超，败吕布，收许褚和陈群。

失败条件：曹操、典韦战死。

可与许褚、张辽、吕布单挑。

吕布侵犯曹操领土失败后，此次不仅使张邈和张超背叛曹操，同时其又占据了衮州各城郡。曹操若不能马上平乱，而让吕布的实力继续发展的话，以后再想除掉他会更加困难。曹操带领队伍杀奔衮州。东阿村陈群闻曹操有意平天下，愿助曹操一臂之力。消灭张邈后在鄄城得知有一伙残余的黄巾军，其领头的武力颇高，要想招募他必须先使他心服。在钜野城见到这伙黄巾军，为首是许褚。两军阵前，许褚上前叫阵。曹操军前的典韦上前应战。只见二人杀得天昏地暗，不分上下，许褚心道"曹军有此名将可知曹操必是可信之人，我何不跟随于他。"想到这里许褚止手下马降于曹操。经过一番努力，曹操消灭了张邈，打败了吕布。

宝物：方天戟、会心丹、气爽丹、白英马、速攻靴、大救丹、潜提瑶、体还璧。

过关重点：只可用典韦挑许褚，无论典韦输赢，许褚都会跟随曹操。

第八关　迎皇帝

胜利条件：迎皇帝至宛城、收董昭。

失败条件：曹操战死、皇帝被害。

董卓的余党在洛阳把持着皇帝，皇帝正等着曹操的救援，但最大的难题就是各路人马皆有迎帝之心。曹操令夏侯兄弟及其文武百官上路去迎接皇帝，刚一出城便遇见了董昭，其见董承不认天时阻挡曹操，不愿与其同伍而愿加入曹军当向导迎接皇帝。然而郭汜等人在路上安排了众多人马阻挡曹操，但在董昭的引导下曹操终于来到洛阳与皇帝见了面，经过一番谈话，皇帝决定放弃洛阳去往许昌。在曹操的引导下，皇帝被安置在宛城。

宝物：爆潜璇、白英马、威力护手、不知火璎、终极盔、生筋丹。

过关重点：敌人距离皇帝车 4 格之内即算失败。来到洛阳后，可先消灭宛城的敌人后再去迎帝。皇帝车移至宛城口就算过关。

第九关　讨杨奉

胜利条件：收满宠和徐晃，讨杨奉与韩暹。

失败条件：曹操、满宠战死。

汉帝移驾到许昌后封曹操为相，位极人臣的曹操本应高枕无忧，然而杨奉与韩暹不满曹操将皇帝移驾到许昌，因此号召各地一起反对曹操。曹操大怒，决定消灭杨奉与韩暹。在进攻乱军时救下满宠，满宠得曹操相救愿意加入曹军，并谈起杨奉手下有一大将徐晃，此人武

功高强、与满宠是旧识。满宠愿意劝徐晃效命曹操。在鲁阳城满宠劝得徐晃加入曹军，曹操便带领大军杀向南阳城，消灭了杨奉与韩暹，平定了人心。

宝物：天威刀、威勇钥、白英马、不知水璎、转骨丹、会心丹、重战马、气爽丹。

过关重点：此关一开始满宠处于极危险的地方，因而不要理会其他敌人，一直向上冲杀，曹操应向下来救满宠。这关士兵与乱民较多，是个升级的好地方。

第十关　战张绣

胜利条件：消灭叛军，收大将于禁。

失败条件：曹操战死。

消灭杨奉与韩暹后，曹操将新得之城交与张绣来管理。但张绣因曹操将张绣的叔叔张济的妻子纳为妻，便起兵造反。曹操逃命至鲁阳城，遇见大将于禁，于禁早想效命于曹操，今见曹操有难，愿意加入，共同抵抗敌兵，曹操回许昌搬救兵。曹操回到许昌后领大军杀向张绣，张绣不敌，在乱军之中被杀。曹操擒住了张绣的谋士贾诩，一番谈话后贾诩归降。

宝物：元复丹、体还璧、破空鞭、终极盔、乌神驹、飞燕靴。

过关重点：战役之初曹操离敌过近，应向上与其他人会合，再进攻张绣。曹操只要干掉张绣附近一人，便可将贾诩擒下。典韦若在本关战死，则永久消失。

第十一关　斩吕布

胜利条件：吕布军灭亡，收张辽和臧霸。

失败条件：曹操战死、刘备战死。

援军：刘备军。

可与吕布单挑。

曹操多次被吕布纠缠，此次与刘备商定要斩吕布。但消息不幸走漏，刘备军陷入苦战，曹操连忙派人马支援。刘备军中的陈登见驻守徐州的人是父亲陈圭，连忙上前攀谈。陈圭听了儿子的一番话，决定反吕护刘。在下邳城曹操与吕布手下的张辽相识，经过曹操的教诲，张辽加入曹军。一场血战之后，吕布孤立无援，被曹操杀死，曹操终于去掉一块心病。

宝物：元复丹 龙鳞铠、会心丹、气爽丹、双刃斧、居威剑。

过关重点：刘备坚守小沛不出，曹操的两路军应并成一路支援小沛后消灭吕布。可用刘备方的陈登说服陈圭，得一军。

第十二关　夺徐州

胜利条件：夺徐州，收关羽。

失败条件：曹操战死。

援军：车胄军。

消灭吕布后，曹操将徐州城交给车胄管理，并就近监视屯兵在小沛的刘备。刘备参与董承等人的誓约，密谋起兵，讨伐曹操。曹操派大军攻打小沛，刘备不敌，慌忙逃离，去北方投奔袁绍。但留下的家眷由关羽照应。关羽在张辽的劝说下，与曹操约三事后投降。

宝物：半月斧、战士铠、气爽丹、转骨丹、终极盔、奔黄马、灰骏马、大教丹。

过关重点：此役曹军明显多于对方，刘备一开始便向鄄城退去，无需打斗，待刘备退去后才可让张辽去下邳城说服关羽。

第十三关　抵袁绍

胜利条件：斩颜良、文丑，败袁绍军。

失败条件：关羽、曹操战死。

可与颜良、文丑单挑。

逃到袁绍处的刘备，此次协同大将颜良侵犯白马边境。袁绍大将颜良势不可挡，所过之处无一生还，曹操见状连忙退回颍州城。关羽闻得此事后愿领命去斩颜良，两军阵前只一照面，关羽便将颜良斩于马下。文丑得此消息后十分气愤，领兵杀来，也是一个回合就被关羽所杀。袁绍见两员战将被杀十分心痛，而刘备知此人应为二弟关羽。袁绍决定先领军河北，再思定夺。

宝物：崩天戟、白英马、气爽丹、威力护手、龙骨鞭、灰骏马、地裂锤。

过关重点：颜良在白马坡杀掉士兵后，曹操才可在颖川城找到关羽。第一次关羽与颜良单挑较容易，但一定要等关羽体力完全恢复后再挑文丑，否则关羽会被杀掉。

第十四关　战官渡

胜利条件：消灭袁绍军、收许攸、张合。

失败条件：曹操战死。

关羽得知兄长在河北袁绍处，便离开了许昌前往河北与兄长会合，而此时的曹操已和袁绍在官渡对峙，眼看大战在即。这日，袁绍谋士许攸因袁绍不听其言，来降曹操。将通往袁绍屯粮之处乌巢的密道告诉曹操。曹操经森林攻下乌巢，使得袁绍军大乱。黎阳城守将张合因乌巢失粮无援而投降曹操。袁绍见大势已去只得撤退。

宝物：白英马、轻巧靴、奔黄马、觉醒丹、巧灵护手、天空盔、射日弓。

过关重点：消灭乌巢附近一人可收许攸。可按历史快速将乌巢夺下，使敌人士气下降。

第十五关　得冀州

胜利条件：得冀州。

失败条件：曹操战死。

袁绍在官渡之战后病亡，然而其儿子们却雄踞北方，曹操决定趁其军心未稳，故下冀州。袁绍有三子，长子袁谭驻守南皮城，次子袁熙驻守毛城，三子袁尚在邺城。曹操使用蚕食政策慢慢消灭敌人。由于三兄弟不和，一处受难，无人支援，所以很快被曹操所灭。袁绍所属江山尽归曹操。

宝物：紫金枪、终极盔、天空盔、霸王锤、舞空铠、射日弓、威勇钥、白英马。

过关重点：不要分散兵力，逐个消灭敌人，消灭一个后应立即补充体力再去作战。

第十六关　取荆州

胜利条件：得荆州，得黑铁，收文聘。

失败条件：曹操战死。

荆州的刘表一直是曹操的后顾之忧，如今刘表得刘备相助，势力逐渐壮大，曹操决定攻取荆州。在四冢村得知徐庶目前领兵防守博望坡，此人足智多谋，事母至孝，曹操若想招募他可从其母着手。程昱奉命来到南阳城，见到了徐庶的母亲，谎称是徐庶的朋友，骗得了书信。程昱将信交给徐庶，徐庶见信无言以对，只得撤退。通过博望坡后，曹军在盈仁村休息，

一村民交给曹操一块黑铁，色泽乌黑，曹操心知是宝，便将其收下。在去往襄阳的路上，文聘加入。在襄阳城刘琮等人都愿意降曹，曹操不动一兵一卒便取得荆州。

宝物：速攻靴、重战马、体还璽、龙鳞铠、龙爪戟、崩天戟、气爽丹、元复丹。

过关重点：博望坡兵马虽多，但大都受阵形的限制，曹军进攻后可回城补充体力再去进攻。无须与刘备纠缠，得到黑铁后与刘琮谈话后就可得荆州。

第十七关　追刘备

胜利条件：刘备战斗力为零，杀掉半数难民。

失败条件：曹操战死。

上一次虽取荆州，但刘备还是逃脱了，这次曹操亲带大军来攻，刘备见状只得撤退，众百姓要求与刘备一同撤退。仁慈的刘备不忍丢下百姓，所以撤退的速度十分缓慢，但有虎将赵云、张飞断后，曹操还是慢了一步，刘备逃到江夏与刘琦会合。

宝物：双刃斧、伏龙盔、奇异护手、红霓驹、爆潜璇。

过关重点：刘备军一直在撤退，只要等刘备与少数平民逃入南郡城便可过关。

第十八关　赤壁战

胜利条件：逃回南郡城。

失败条件：曹操战死。

曹操为了统一中原，带大军南下。由于不习惯水战，战斗力明显下降，此时孙权又与刘备联盟，火烧赤壁。这场大火直烧得曹军丢盔弃甲，狼狈不堪。曹操慌不择路，逃入乌林。而诸葛亮又在乌林布下了重兵。曹操好不容易走到乌林的尽头，但此时关羽横刀立马出现在曹操面前。疲惫不堪的曹操通过旧情，说服关羽，侥幸逃回南郡与曹仁回合。

宝物：奔黄马、重战马、战神斧、天空盔、火龙刀。

过关重点：此役一定要将曹军的体力恢复后再行动。恢复体力的曹军十分勇猛无敌。

第十九关　退襄阳

胜利条件：曹操回襄阳。

失败条件：曹操战死，襄阳失守。

曹操决定先退回襄阳再作打算，但一路上孙权与刘备两军不断地攻击曹操。在众将官不断保护，襄阳方面也派出援军，曹操终于经汉津村、长坂村、当阳村回到了襄阳，并由襄阳到达了许昌。

宝物：红霓驹、灵妙丹、雷杀鞭、飞燕靴、气爽丹、舞空铠、天空盔。

过关重点：敌军着重攻击襄阳。襄阳守军较弱，但只要支撑几个回合就有援军出现。

第二十关　平西凉

胜利条件：得太极剑，败马超。

失败条件：曹操战死。

西凉的马超与韩遂起兵叛乱，曹操领兵平叛。在槐里村遇见梦梅居士，此人闻曹操新得一黑铁，请求一观。老人看后将此铁炼成一把太极剑交与曹操，并告诉他此剑威力巨大，应好自珍惜，说完便消失得无影无踪。在潼关，曹操与韩遂谈了几句往事，使得马超产生怀疑，两人之间出现了缝隙。曹操趁此机会打败了马超，消灭了韩遂。

宝物：护体珞、气爽丹、强体佩、不知水璎、重战马、伏龙盔、行动玉、元复丹×2。

过关重点：先与韩遂谈话会使敌军士气下降。

第二十一关　攻汉中

胜利条件：平汉中，收庞德。

失败条件：曹操战死。

刘备占据了冀州，而汉中的张鲁又开始作乱，加上汉中自古就是兵家必争之地，所以曹操决定夺下汉中。打下安阳城后得知附近的山寨内有秘宝，消灭了黑山贼后果然发现了宝藏。曹操继续向汉中进发，在斜谷关得知张鲁手下的杨松是个贪受贿赂之人，若以重金相送可使其背叛。曹操将此事交与满宠办理。杨松果然是个贪利小人，他诬陷庞德受贿，使得张鲁对庞德产生怀疑，曹操见时机成熟，上前与庞德搭话，使其归顺曹军。曹操率军夺取了汉中。

宝物：伤残琮、沛体琦、强护琪、藤甲铠、伏龙盔、龙牙枪。

过关重点：此关敌人众多，且山路难行，但关卡与城市较多，应加以利用。攻占一关卡后，以此为据点向前推进。

第二十二关　震江东

胜利条件：击退孙权军，得到《六甲天书》、《玄天奇书》。

失败条件：曹操战死。

江东的孙权配合诸葛亮的计策大举来犯，而合肥的守军挡不住这强大的攻势，曹操决定派兵支援。在合肥城的李典等人战斗异常艰苦，曹操的援兵到后，与合肥守军一同消灭了来犯的吴军。吴军见曹军势大，只得撤军。在战斗中皖城的一老者送与曹操《六甲天书》和《玄天奇书》，助曹操早日统一天下。

宝物：极潜璎、强杀珀、项羽护手、巧灵护手、大救丹、神清丹、行动玉、破邪铠、金钟宣。

过关重点：合肥守军围城而战，与曹操会合后杀敌练级，此关40回合后会自动过关。张辽在此关的杀伤力为原来的2.5倍。

曹操亡

建安二十五年春，魏王曹操在洛阳病危，召曹洪、贾诩、司马懿等人交代后事。

大一统

建安二十五年冬季，汉献帝将玉玺交与曹丕，禅天下予魏王曹丕。曹丕登上帝位后改国号为大魏，改年号为黄初，封父曹操为太祖武皇帝。

第二十三关　伐孙权

胜利条件：攻进建业城口。

失败条件：曹丕亡。

曹丕握有大权后，开始准备统一中原。先决定消灭较弱的东吴。孙权为了抵御曹丕的进攻已在长江沿岸加派了人马，而自己驻守在建业。在合肥城得知孙权为阻止魏军的攻打，在建业的出口摆设了乱石阵。据说牛渚村有人知道破阵之法。来到牛渚村，有人告知曹丕破阵之法，并且送给曹丕《梦幻之书》与《六甲天书》。曹丕得到破阵之法后一举攻入建业城。

宝物：激石之书、红霓驹、火神之书、水龙之书、不知木璎、乌神驹。

过关重点：敌人不多，但打起来也较为吃力，多买些回复道具可用于以后的战斗。注意敌人的强弩兵。

第二十四关　破建业

胜利条件：攻入建业宫殿。

失败条件：曹丕亡。

曹丕攻入建业城内，孙权躲入宫殿内，而外面由吴军层层守护。此时的魏军兵强马壮，势不可挡，径直杀入吴国大殿。

宝物：天将护手、项羽护手、强击护手、天罡盔、藤甲铠×2。

过关重点：此关敌人众多，虽然战斗艰苦，但不要过多地使用恢复道具，最好靠计谋过关。

第二十五关　灭孙吴

胜利条件：灭孙权军。

失败条件：曹丕亡。

曹丕率领魏军向孙权发动了猛烈的进攻，吴军顽强抵抗，两军杀得血流成河，尸骨遍地，但终究魏国稍强，吴军越战越乏力，最后只得投降。吴王孙权也被处死，曹丕终于吞并了东吴。

宝物：行动玉、招魂珠、项羽护手、藤甲铠、体还璧、强体佩、转骨丹、灌顶丹、火神之书、水龙之书。

过关重点：此关敌人极多，要注意保护曹丕，靠恢复道具和计谋过关。

第二十六关　伐西蜀

胜利条件：攻入成都城口。

失败条件：曹丕战死。

曹丕吞并东吴后，接着进攻西蜀。诸葛亮在沿途设下了重重怪阵。在涪城曹丕遇见诸葛亮的岳父，他告诉了曹丕破阵的方法。在绵竹关又得一隐士赠送《天命之书》和《六甲之书》。曹军势如破竹，破绝地阵后破雒城，破八卦阵后，攻破成都城门，曹丕带领大队人马杀入成都城。

宝物：乌神驹、红霓驹、天罡盔、强杀珀、天将护手、藤甲铠。

过关重点：此关是最后能买到道具的地方，要尽可能备好道具，继续以后几关的战斗。

第二十七关　破蜀郡

胜利条件：攻入成都宫殿。

失败条件：曹丕战死。

杀入成都城内，见到众多蜀军，曹丕调度人马，组成一只强大的队伍，杀入成都宫殿内。

宝物：强体佩、重战马、天罡盔、强化丹、九转丹、强杀珀、破邪铠。

过关重点：有了打孙权的经验，此关应容易过，重要的是要多练级，并找全所有宝物。

第二十八关　灭蜀汉

胜利条件：杀死刘禅。

失败条件：曹丕战死。

西蜀现在拥有五虎上将和他们的后人，著名的军师诸葛亮与姜维。曹丕领兵与蜀军杀在一起，最后杀死了蜀主刘禅，而诸葛亮也因愧对先王而自杀。天下终于统一了。

宝物：灌顶丹、护体珞、藤甲铠、神行靴、觉醒丹、元复丹、天将护手、金钟宣。

过关重点：行动玉与还魂丹配给能力强的将军。

第二十九关　抗司马

胜利条件：杀死司马懿。

失败条件：曹丕战死。

魏军刚得天下，突然传来司马懿叛乱的消息，曹丕连忙赶回宫殿，质问司马懿为何叛乱。司马懿答道："某辛苦为汝打下江山，如今若再让你统一天下，吾司马家族将永无出头之日，因此叛乱。"此番话听得曹丕怒火爆发。结局一：大势已去，司马懿占据了整个宫殿，曹丕被害。结局二：曹丕手下将司马懿及其同党团团围住，曹丕亲自将司马懿拿下，司马全族被灭。

宝物：无。

过关重点：此关出场人物是固定的，故我双方人数相同，其中司马懿最难打。第一结局只要曹丕死掉便可结束。第二结局要将司马懿身边的人调开，逐一消灭，最后大家联手攻打司马懿，但一定要曹丕将司马懿杀死才可。

刘备篇

第一关　英雄起

胜利条件：消灭全部敌人，找到张飞、关羽。

失败条件：刘备战死。

刘备听母训从家中出来，到楼桑村得知涿郡有一猛将。到涿郡见一黑脸大汉，此乃张飞。二人相见恨晚，决定同行。在此探听一下可知河东村也有一将。杀散曲阳桥的贼兵，从下曲城得知通往幽州的路上有一帮乱民。再次奋战，来到何东村，见到关羽，共抒大志。三人结伴而行，杀过几批贼兵，救起张世平与苏双，此二人赠金、马给刘备后离去。回到刘备家，三人桃园结拜，共扶汉室。

宝物：青铜盔3、威猛丹、褐鬃马、强身丹。

过关重点：关羽、张飞必须由刘备亲自说得。此关敌众我寡，应采用守城政策，派刘备骑马去引诱敌人到城边后逐一歼灭。并派快升级的人物拣漏，尽快升级(以后皆可如此法升级)。

第二关　斩黄巾

胜利条件：消灭黄巾军。

失败条件：刘备或曹操战死。

援军：曹操军、皇甫郦军、邹靖军。

刘备三人到涿郡杀邓茂与程远志二人，得知幽州刘焉正招收义军。三人直奔幽州，一路上杀退不少敌兵。到达幽州后，刘焉派其三人与邹靖去右面山地消灭黄巾军。消灭黄巾军后，青州城出现敌兵。回幽州城，刘焉又支援刘备一些马队，这样消灭青州城的敌兵便较为容易了。张角、张梁、张宝三人带大批部队在广宗城与下曲城出现，这时曹操、皇甫郦率军来援，与刘备等人共同消灭黄巾军。

宝物：理盛丹、中还丹、金闪戳、残影剑、斩血刀。

过关重点：此关敌人较多，应先用援军消灭一些敌人，而后刘备三人再进行攻击。

第三关　伐董卓

胜利条件：消灭董卓及其余党。

失败条件：刘备、孙坚、曹操战死。

援军：曹操军、孙坚军。

可与吕布、华雄挑战。

从河内城出来，刘备直奔汜水关，与华雄对话后可与之单挑。后去虎牢关与吕布一战。战胜吕布后，董卓会带大批敌军在洛阳附近出现，联军群起共杀董贼。

宝物：斩血刀、彪枣马、中还丹、威力护手、黄鬃马、青虹枪、轻巧靴、彪枣马。

过关重点：虽然谁都可与吕布单挑，但张飞的胜算要大一些。由于曹操军、孙坚军与华雄距离较近，且孙坚军的实力较弱，所以曹操军应速杀敌人援助孙坚军。洛阳城敌人较多，应有足够的恢复药品。

第四关　让徐州

胜利条件：抵御曹军 25 个回合，而后收陈登，拿徐州。

失败条件：刘备或陶谦战死，或徐州失守。

援军：孙乾军、陶谦军。

曹操率大军来攻打徐州，刘备率兵支援。消灭第一批散敌后来到定陶城，得知要去矩野城必须消灭一批山贼。打败山贼之后，来到矩野城补充体力。曹操出现了，在 25 个回合时，因吕布偷袭了曹操的根据地，曹军只得撤退。刘备来到下邳城见过孙乾三人，孙乾等人愿意加入刘备的队伍共同作战。刘备回到徐州见过陈登，二人十分投机，陈登决定加入。这时陶谦因体弱多病，要将徐州让给刘备，刘备推拖再三只得答应。从此刘备终于有了自己的领地。

宝物：超金锤、轻巧靴、彪枣马。

过关重点：此关并不难，开始的敌人较弱，但后来的曹操较强，小沛是通往徐州的要道之一，是过关的重点，着重防守便可以了。

第五关　抵吕布

胜利条件：抵御吕布的攻击 10 个回合，或吕布战死。

失败条件：张飞战死或徐州失守。

张飞一人守徐州，吕布大兵压境，只好领兵出城一战。防守 10 个回合之后，朝廷派来说客，说服二人共同抗曹。吕布和张飞虽然暂时停手，但都不服气，二人都想等刘备回来解决。

宝物：会心丹、威力护手、勇增瑜、灰骏马、超金锤。

过关重点：因刘备、关羽不在，所以要加强防守，但如果等级较高可以主动出击，直杀吕布之后便可以过关。

第六关　抗袁术

胜利条件：先败袁术军，然后和吕布商议，后逃抵定陶城。

失败条件：刘备战死，小沛被袁术攻陷。

援军：吕布军。

袁术大军反境，刘备人单力薄，只得派陈登去徐州说服吕布出兵，吕布答应共同打败袁术。袁术战败，刘备来到徐州道谢。刘、吕二人正要和好，忽一人来报，说张飞扮作贼人抢了吕布的马匹，吕布大怒，决定杀掉刘备。经陈登在城中多次打探，决定到定陶城投奔曹操，来到定陶城受到曹操的欢迎，于是刘、曹决定联手进攻吕布。

宝物：灰骏马、威力护手、爽气丹、冲锋盔、轻巧靴、落月弓、超金锤。

过关重点：此关需有陈登上场，且要加紧保护。刘备应骑较快的马匹尽早到定陶城。

第七关　斩吕布

胜利条件：消灭吕布军团。

失败条件：刘备战死，曹操战死。

援军：曹操军、陈圭军。

可与吕布、张辽单挑。

吕布大军盘据在小沛城以北，而把徐州交给陈圭。陈登来到徐州见过父亲，把经过讲述了一遍，并把吕布的人品讲了一下，陈圭便听从陈登的话决定侍奉刘备。此时曹操从定陶城发兵共讨吕布，关羽见吕营一员大将，甚是喜爱不忍杀害，放其生路。

宝物：战士铠、地裂锤、白英马、冲锋盔、速攻靴。

过关重点：开始敌人较多，应注重防守并派陈登去徐州收降陈圭。曹军出现后应配合进攻，先单挑吕布，吕布死后所有敌人的防御都会下降，并且得胜者可得赤兔马。

第八关　灭袁术

胜利条件：袁术军团亡。

失败条件：刘备战死。

援军：夏侯敦军。

可与纪灵单挑。

袁术得到玉玺后在寿春称帝。连年灾害使得寿春附近到处是盗贼与乱民。刘备为保汉室决定灭掉袁术，曹操也派夏侯敦助战。此时的关羽正守徐州，听到消息也从徐州发兵，三军合并共同消灭了袁术。

宝物：白英马、生筋丹、龙鳞铠、中还丹、奔黄马、伤残旋、霸王锤、气爽丹。

过关重点：此关敌人较多，我方兵力较分散，应等三军汇合后再进攻。先杀袁术可使其士气下降。

第九关　兄弟散

胜利条件：刘备逃往鄄城。

失败条件：刘备战死，下邳失守。

献帝的衣带诏被曹操发现，曹操大怒，派夏候敦带领大军攻打刘备，车胄趁查密诏之时占领了徐州，刘备只得放弃小沛去北方投奔袁绍，此时的关羽正在下邳保护刘备的家眷，不能与刘备会合，张飞在徐州与敌人奋战也无法抽身，刘备带领陈登向鄄城撤退。关羽在张辽的劝说下为保护刘备家眷答应加入曹军，而张飞却下落不明。

宝物：潜提瑙、威勇钥、威力护手、崩天戟、轻巧靴。

过关重点：敌人较多而刘备军较分散，尽量让张飞牵制车胄的部队，为刘备撤退赢得时间。刘备应尽快独自逃到鄄城。

第十关　投袁绍

胜利条件：与袁绍使者见。

失败条件：刘备战死。

在鄄城得知赵云原是曹操手下之人，但因看不惯曹操所作所为而投靠了公孙瓒。刘备继续向上走，来到丰高村郑玄处，郑玄说，只要将东阿村到济南城的盗贼消灭，便可以给写封刘备去投袁绍的推荐信。消灭盗贼后回到丰高村，得到了推荐信，刘备谢过郑玄继续向北走。路过平原城时遇简雍。简雍便随刘备同行。来到东平城见到了失散许久的孙乾。孙乾决定送信给袁绍，刘备一行人在馆陶城见到了袁绍的使节，于是便随使节一同去见袁绍。

宝物：速攻靴、白英马、射日弓、强击护手、威勇钥。

过关重点：贼兵虽多但不强大，可以好好练练级。

第十一关　过五关

胜利条件：过黄河渡口。

失败条件：关羽战死，刘夫人战死。

可与孔秀、韩富、卞喜、王植、刘延单挑。

关羽在宛城得到刘备在河北袁绍处的消息，便决意带刘备夫人去找兄长。向曹操辞别后来到胡华家，得知胡班在荥阳城王植手下从事。胡华请关羽带一封信交给胡班，并告诉关羽洛阳城附近有位高僧。在岭南关，关羽手起刀落斩了孔秀，在洛阳关打败孟坦，又斩了韩富，来到镇国寺见到了高僧，得知沂水关的卞喜心怀不轨，叫关羽小心。到了沂水关卞喜摆宴，关羽见席中有异，便杀了卞喜继续北上。在荥阳关把信交给胡班，胡班看后心有所悟便离开了，但王植不肯罢手，关羽只得斩了王植。滑州关的守将告诉关羽，渡口由夏侯敦手下大将秦琪把守，来到渡口关羽又斩了秦琪，由王南带路直奔河北。

宝物：白英马、地裂锤、强击护手、速攻靴、大救丹。

过关重点：多买恢复药品，刘夫人的车不得离开关羽 20 格以上，也不可靠近敌人 4 格，否则会被敌人杀死，而关羽也愧对刘备而自杀。

第十二关　古城会

胜利条件：兄弟会合，收赵云、周仓、廖化。

失败条件：刘备、关羽或刘夫人战死。

援军：赵云军。

可与蔡阳单挑。

关羽逃到汝南城，夏侯敦杀到，幸好被张辽劝走，这才免去一场恶战。在卧牛山见到一员大将，此人闻听是关羽，下马便降，愿意听从关羽的调遣。关羽来到古城，却被张飞误会，关羽杀了曹操手下的蔡阳表明了忠心。在关家村，关羽收了关平当义子，关平先到廪丘城报信。来到豫州城，在城上方与一群盗贼相遇，为首的盗贼廖化愿跟随关羽。由于袁绍手下一些人对刘备不满，刘备只得离去，但韩馥等人却派大军追杀，幸好赵云及时赶到才解了围，兄弟三人终于又团聚在一起了。

宝物：紫金枪、地裂锤、射日弓、灵巧护手、天威刀。

过关重点：刘备在第十回合后会出现，赵云在第十五回合后出现，刘备出现的地方敌人较多应注意保护。

第十三关　依刘表

胜利条件：得的卢马，收徐庶。

失败条件：刘备战死。

刘备离开袁绍投靠了刘表。一日，探马来报，说安昌城与汉津城被贼兵所占，刘备请愿出战。战败贼兵后得到的卢马。回到襄阳，刘表把新野交与刘备掌管，在襄阳城附近看到了伊籍，伊籍告诉刘备蔡瑁要来杀害刘备，果然，蔡瑁引大军追来，刘备赶紧向新野方向退去。途中遇到一断桥挡路，此时的卢马猛地一跃跳过了断桥，蔡瑁见追不上便撤回到襄阳去了。来到水镜家见到了水镜先生，他告诉刘备时机到时会有贤人帮助。路过白围村，遇徐庶，经过一番了解之后，徐庶决定加入刘备的行列中。刘备终于有了自己的军师。

宝物：速攻靴、乌神驹、威力护手、爆潜璇、霸王锤。

过关重点：在得到的卢马后一定要交给刘备，因为刘表把新野交与刘备之后其他人不再出现。

第十四关　荐诸葛

胜利条件：徐庶告之诸葛亮的消息。

失败条件：刘备、徐庶战死、新野失守。

曹操在平定北方以后开始对荆州进行攻击，首先派出吕旷、吕翔当先锋攻打新野，刘备等人杀退吕旷军后在白围村收小将刘封。不久曹操的第二批大军到达南阳城，开始攻打新野。击败曹仁军后，刘备回到新野见一自称徐庶之母所派来的人，要将徐庶母亲的亲笔信交给徐庶，徐庶见信中写到“老母今在许昌，被曹操所囚禁请速归”。徐庶恋母心切，辞别刘备奔向许昌。但不一会儿又打马转回，向刘备推荐诸葛亮后便离去了。

宝物：还体璧、崩天戟、灵巧护手、速攻靴。

过关重点：敌人分两批进攻且距离较近，所以不要全军压上，可围绕新野城打，以便补充体力。如果先消灭曹仁可使两军士气低落。等级少的将领可利用此关练级。

第十五关　顾茅芦

胜利条件：得到诸葛亮、消灭曹军。

失败条件：刘备战死，新野失守。

从新野来到水镜家，听过水镜先生的教诲，得知卧龙凤雏得一便可安天下。现在卧龙在琅琊村。刘备辞别水镜先生，来到琅琊村，但诸葛亮出去云游不在家，此时新野又出现盗贼，刘备只得暂时回去。消灭盗贼后，刘备再次拜访诸葛亮，但不巧的是诸葛亮又不在家，只有诸葛均在，这时新野城下方又出现了山贼。刘备回城消灭山贼后，第三次造访诸葛亮，但此时诸葛亮正在午睡。刘备在旁站立恭候，直到诸葛亮睡醒。诸葛亮在隆中谈论国事，三分定了天下。刘备邀诸葛亮出山，诸葛亮欣然答应。回到新野后曹操领兵杀到，在诸葛亮的指挥下，刘备大败曹操。

宝物：崩天戟×3、追魂剑、不知木屦、神勇琼。

过关重点：先出现的两批贼兵较弱，可以让等级较低的人练级，待夏侯敦出现的时候应立即派较强的人去攻打。

第十六关　撤荆州

胜利条件：保护过半人民到安昌。

失败条件：刘备、关羽、诸葛亮战死。

夏侯兵败，曹操大怒，亲率大军杀到。诸葛亮告诉刘备新野小城不可久留，刘表病重可取荆州安身，但先要去江夏与刘琦共拒曹操。新野百姓听到这一消息后要与刘备同去，刘备心软答应了，一场艰难的撤退开始了。这时襄阳城的刘琮投降了曹操，刘备让关羽去通知刘琦，关羽领命离去。关羽去后一直无信，刘备又派诸葛亮去看看究竟。当百姓大多数到达安昌后，刘备开始撤退，来到安昌城过了渡口与关羽等人会合。

宝物：巨威剑、项羽护手、奔黄马×2。

过关重点：敌人分四部分进攻，每部分兵力不多，但较强，除了刘备、关羽、诸葛亮以外的所有人都应阻挡敌人（主要围城），以争取时间让百姓和刘备撤退。

第十七关　结盟约

胜利条件：与孙权结盟。

失败条件：诸葛亮战死。

孙权虽有抗曹之心但手下意见不同，诸葛亮孤身来到吴地，在路上受堵，幸好鲁肃带兵来救才得脱险。由鲁肃引诸葛亮见到了孙权，并与东吴群儒进行了一番舌战，说得孙权打消惧曹之心，同意与刘备结盟，并让诸葛亮去鄱阳城见在那里练兵的周瑜。见过周瑜，二人决心共抗曹操，并决定用火攻，但缺少三个条件：一、缺少对付曹操的百万只箭；二、现在正是寒冬只有西北风无东南风；三、缺少献连环计的人。诸葛亮全然答应这三件事。在卢江城有人告诉诸葛亮藏百万支箭的地方，但要把一封信交给卢陵的陈扁，信交给陈扁后按照卢江人所给的提示果然找到了百万支箭。在海昏村得知南城村有一谋士，诸葛亮来到南城村见到了庞统，二人攀谈许久，庞统答应去献连环计。在各地都听说海昏村有人能御风，在海昏村果然遇见此人，但此人说其御风的书让山贼抢走了，诸葛亮来到柴桑城向鲁肃借了些人马消灭了山贼得到了玄天神书。三件事都办好后回到鄱阳城与周瑜共抗曹操。

宝物：红霓驹、巨威剑、灵巧护手、百万支箭。

过关重点：此关着重放在解谜上，可以让诸葛亮好好练练级。

第十八关　赤壁战

胜利条件：曹操逃回南郡城。

失败条件：曹操战死。

诸葛亮与周瑜的火计烧得曹操大败而归。在华容道的尽头，败退的曹操见到把守在路上的关羽，便上前答话，经过曹操的巧辩，关羽动了恻隐之心，放曹操回到南郡与曹仁会合。

宝物：乌神驹、爆潜旋、霸王锤、崩天戟、速攻靴。

过关重点：此关的位置是固定的，并且敌人已没有战斗实力，可以不动一兵一卒便过关。

第十九关　借荆州

胜利条件：占襄阳，收庞统。

失败条件:刘备、孔明战死。

虽然赤壁之战得胜,但刘备仍无立足之地。此时东吴久攻汉津城不下,且周瑜病重,只得退兵。刘备见此机会便带兵夺取汉津,消灭陈娇后得到兵符,继续向襄阳杀去。在灭掉襄阳首领曹仁后,刘备又有了自己的领土。消灭敌人后,诸葛亮到白围城说服庞统出山辅助刘备。

宝物:威勇钥、天空盔、龙爪戟、奇异护手、舞空铠、必中瑛。

过关重点:消灭汉津城的陈娇后可得兵符,兵符的作用是消灭敌人首领后敌人士兵归刘备所有。兵符的作用只限此关。

第二十关　取四郡

胜利条件:取得四郡,收黄忠、马良、马谡,与刘璋结盟约。

失败条件:刘备、关羽、张飞、赵云战死。

可与黄忠单挑。

刘备为巩固在荆州的地位,决定夺取四郡。在马家村得知只要平定四郡,马良兄弟便会加入。在新阳村得知四郡中长沙最难打,可先打武陵、桂阳、零陵三郡后再破长沙。攻下武陵后得知洞庭湖的小岛上有大批盗贼,并且藏有宝物。关羽在打长沙时收了魏延,与威武老将黄忠挑战,二人不分上下。长沙君主赵范疑心黄忠不忠。消灭长沙守军后在城中得知老将黄忠因赵范之死在家呆着,只有将赵范心爱之物碧云玉交给黄忠祭祀赵范,黄忠才会加入。在洞庭湖小岛上找到了盗贼收藏的碧云玉。刘备将碧云玉交给黄忠,在祭祀完赵范后黄忠加入到刘备的行列中。平定四郡后回到马家村,收马良兄弟。一日在武陵附近救下被魏军围困的张松,张松是刘璋的使者,因惹怒了曹操而被追杀。经过交谈,张松决定引刘备入蜀。时隔几日,刘璋手下法正来见刘备,说张鲁攻打蜀境望能帮助,此是夺取西蜀的机会。

宝物:火龙刀、红霓驹、飞燕靴、不知木瓔、碧云玉。

过关重点:刘备军从四路杀敌,长沙较难打,在攻打其他三郡后应立即支援长沙。上洞庭湖小岛必须到城中买船。

第二十一关　降马超

胜利条件:收马超。

失败条件:刘备战死。

可与马超单挑。

刘备受刘璋之邀消灭张鲁。路见葭萌关有一虎将,在该城得知此人是马腾之子马超,若想收服此人要找到葭萌关旁迷宫阵后山麓里的衣带诏。在阴平城得知雒城有破阵之人。来到雒城有人告知刘备破阵之口诀为"鼠辈过街,人人喊打,唯有速行,方可活命,通道虽多,唯一可行,若有差错,血光再现。"破阵后在山麓中找到衣带诏。回到葭萌关,刘备拿出衣带诏教训了马超,马超便加入刘备。

宝物:重战马、天空盔、破邪铠、衣带诏、生筋丹、奇异护手。

过关重点:张飞虽可单挑马超,但马超有还魂珠,因此作用不大。

迷宫阵破法:入阵后左六、下四、右一、下三、右二、上三、右二、下六、左五、下二、右二、下三、右四、下一、右二、上一、右三、上三、右二、下四、左一、下二、左六。

第二十二关　领益州

胜利条件：降刘璋、收蒋琬、严颜。

失败条件：刘备、马超战死。

可与张任单挑。

庞统为立战功，先率兵前往涪城，在落凤坡遭到埋伏，战死沙场。在广良村得知刘璋在成都附近设了地绝阵，此阵可引烈火烧人皮骨，在雒城得知刘璋生性懦弱，若马超前往便可收服。在阴平城收蒋琬。在涪城收严颜。来到绵竹关，见刘璋手下大将张任把守住金雁桥。张飞上前斩了张任，得到强护璜。在雒城收雷同。破了地绝阵后在成都收吴懿。派马超去成都劝降刘璋，刘璋见大势已去，愿意投降。刘备夺取了西蜀。

宝物：天将靴、神行靴、混沌石、飞燕靴、转骨丹、项羽护手。

过关重点：将混沌石交给马超才能让马超说服刘璋。

地绝阵破法：入口右一、下二、左一、下一、左三、下三、右一、下二、左二、下二、右四。

第二十三关　夺汉中

胜利条件：曹军全灭、取青龙刀、蛇矛。

失败条件：刘备、黄忠、关羽、张飞战死。

可与张合单挑。

黄忠等人以少胜多攻占了夏侯敦的巴中城，为刘备夺取汉中立下头功。三军齐上通过阳平关、南郑关，直逼汉中。在南郑关，黄忠上前与把守汉中城的张合挑战，杀退张合。刘备占领汉中城。曹操闻讯派张辽领军前来，刘备领军奋战守住汉中。在斜谷关得知寨的左侧有许多怪树，不知是谁所设。长安城有和尚说有一老人可随意进出怪林。关羽破了地绝阵后来到解林村，村中住着应梦居士，说这个怪林是杂木阵。过阵后的空地放着与关羽有关的物件，只有关羽才能发挥此物品的效能。破阵口诀是"大为广，小为窄，各依其姓，影响其林，若欲逾越，为有未逮，大者之力，四面八方，中者之力，四面正方，小者之力，四面斜方，逢枯者亡，见荣者生，双枯互见，枯木逢春，枯荣相见，独显荣面，未遇荣枯，视为可行"。关羽除掉此屋上方的千年蛇妖。大家破了杂木阵，找到锁龙盒，在观察时见一青龙腾空而起，化作青龙刀。张飞见怪蛇上前一刺，怪蛇化作一矛，二人均得到举世利器。

宝物：藤甲铠、天将护手、破邪盔甲、不知金環、不知水環。

杂木阵破法：左一、下四、右二、下一、左一、下二、左二、下三、右四。

第二十四关　淹七军

胜利条件：攻下樊城后关羽坚持 15 回合后战死。

失败条件：关羽在敌兵围城的 15 回合内战死、伊籍、马良、廖化战死。

可与庞德单挑。

建安二十四年，刘备当上汉中王，封诸葛亮为军师，关羽、张飞、马超、黄忠为五虎将，并派关羽攻打樊城。在樊城单挑庞德，打败曹仁，占领了樊城。曹操闻讯派大军攻打樊城，孙权也领兵来取荆州。博士仁和糜芳不作抵抗，降了孙权，这时关羽三面受敌，且战且退来到麦城，派马谡与伊藉去西蜀报信。魏、吴两军兵马不断增加，关羽又派廖化去请援兵，自己奋力拼杀，终因势单力薄，最后被吴军杀害。

宝物：天罡盔、藤甲铠、破邪铠、潜提瑶。

过关重点，关羽一定要坚持15回合才能战死。

第二十五关　雪弟恨

胜利条件：杀掉仇人潘璋、马忠、范疆、博士仁和糜芳，而后退回白帝城。

失败条件：刘备战死，白帝城失守。

建安二十五年，曹操病死，曹丕即位。刘备为报关羽之仇，决定攻打吴国，但张飞却被手下杀害。战斗一开始，黄忠由于不满刘备言其老迈年高，独自杀入敌阵，不幸战死。这时关索、张苞为报父仇，与刘备一同作战。刘备大军势如契竹，一路追杀，消灭杀害关羽的仇人，为义弟报了仇。

宝物：不知金璎、九转丹、天将护手、项羽护手、神行靴、强化丹。

过关重点：此关敌人较强，应各个击破。

刘备亡

建安二二三年三月，刘备病危，命丞相诸葛亮辅佐太子刘禅，同年四月刘备病亡，五月太子刘禅登基，国事全交由诸葛亮管理。

第二十六关　伐孙权

胜利条件：攻进建业城口。

失败条件：孔明死。

诸葛亮为完成先帝遗志开始平定中原，向东吴进军。在合肥得知孙权在建业城外摆了一座乱石阵，而牛渚村有人知破阵之法。诸葛亮来到牛渚村，有一居士道出破阵之法为："天下之阵、独霸乱石，乱石虽乱，总有定规，方寸之地，纵横之间，石堆总数，乱石之数，六数可行，若临边界，天石可低，则以六论，横竖皆可，方可独行。"诸葛亮还得到《梦幻之书》和《六甲天书》。诸葛亮破了乱石阵后，直攻建业。

宝物：激石之书、乌神驹、红霞驹、水龙之书、不知木璎、火神炎书。

过关重点：由于进入建业城中就不能再补体力了，此处应多购买物品。

第二十七关　破建业

胜利条件：攻入建业宫殿。

失败条件：刘备战死。

诸葛亮率军在建业城内与吴军展开巷战，一路搏杀，冲入建业宫殿，杀到孙权面前。

宝物：藤甲铠×2、强力护手、项羽护手×2、天罡盔。

过关重点：由于进入建业宫殿即可过关，为保存实力，不必沉溺于厮杀。

第二十八关　灭孙吴

胜利条件：消灭孙权军。

失败条件：孔明战死。

诸葛亮在建业宫殿内与孙权军展开最后激战，虽然诸葛亮兵力不占优势，但经过精密筹划，终于战胜孙权。

宝物：行动玉、还体璧、项羽护手、强体佩、水龙之收、火种之书、灌顶丹、转骨丹。

第二十九关　伐曹丕

胜利条件：拿到南斗环，攻进许昌城口。

失败条件：孔明战死。

诸葛亮灭了东吴后，领兵向魏国进发。在延津城得知曹丕在通往许昌途中设了八卦阵。赵云来到颍川城访得奇人，得知八卦阵的破阵口诀是"连者为正，断者为负、正正相生、正负相克、负负反正、正正负负、循环不息。"诸葛亮在酸枣村得到《羽衣之书》，来到河南城，得知阳翟村有学者要见孔明。诸葛亮破了杂木阵后来到阳翟村，得知司马懿手中有块玉石可夺人性命，但颍川城中有一隐士有南斗环可克此玉。诸葛亮来到颍川城，见到隐士，并得到南斗环和《天命之书》。诸葛亮领兵破了八卦阵后，攻进了许昌城。

宝物：天罡盔、强化丹、火神炎书、项羽护手、觉醒丹、红霓驹、沛体琦、天将护手。

过关重点：此役敌人较多，但比较分散，可分而击之，并注意其大弓车。

八卦阵：下二，左四，下二，右四，下六，左二，上二，左二，下四，右四。

第三十关　破许昌

胜利条件：攻入许昌宫殿。

失败条件：孔明战死。

曹丕得知诸葛亮攻入许昌急忙调大军回京，诸葛亮见许昌敌军的实力过强不宜强攻，于是与曹军展开了巷战。经过巧妙的配合，防守许昌宫殿的军兵也被调离守位，诸葛亮趁机杀入许昌宫殿，与曹丕展开了恶战。

宝物：孟德新书、藤甲铠、九转丹、招魂珠、不知木璎、金魂珠、飞燕靴、激石之书。

过关重点：此关与破建业相仿，应以入宫殿为主，如果等级较低可在此练练级别。

第三十一关　灭曹魏

胜利条件：消灭曹军。

失败条件：孔明亡。

来到许昌宫殿，只见魏国所有的兵力全集中于此，魏主曹丕则被魏国上将所保护，司马懿也在其中，经过无数战役的蜀军抖擞精神决定与魏军一决生死，但冲上前的兵将全被司马懿的北斗珏打死，诸葛亮见状连忙使用南斗环，二宝相碰一起破碎。蜀军再次发动进攻，最终消灭魏主曹丕，其部下也投降了蜀国。诸葛亮立刘禅为皇帝，终于完成了先主刘备的遗愿，统一了全国。

宝物：气爽丹、九转丹、藤甲铠、元复丹、还魂珠、元复丹、强化丹、大救丹。

过关重点：诸葛亮的南斗环只要祭起，所在附近的我军人马体力全恢复，但一接近司马懿与他的北斗珏相碰会碎而无法使用，所以应在补充完体力后再与司马懿接触。司马懿的北斗珏会伤害到我军在其附近的人马，所以只有诸葛亮与其接触后其他人才能进攻。只要消灭曹丕，曹军便会不攻自破。此关上阵时，张苞、关索的绝招用处最大，不要落下此二人。

孙权篇（包括孙坚、孙策）

第一关　诛海贼

胜利条件：诛海贼，破阳明皇帝许生，收韩当、程普和黄盖。

失败条件：孙坚战死。

孙坚在吴城得知曲阿城有个叫韩当的血性汉子，一心想报效国家，可惜没有机会。孙坚

听罢来到曲阿城见到韩当，一经交谈韩当十分佩服孙坚，决定跟随。路过东台城时得知有一年轻人讨伐海贼还未归来，在丹徒村下方见程普力战海贼，孙坚连忙助他消灭了这批海贼。程普连忙拜见孙坚，并到广德村说服黄盖加入到孙坚的队伍中。一日在丹徒村得知许生在会稽城称帝，并号召农民起来暴动。孙坚闻讯赶去讨伐许生。农民暴动很快被镇压下去了。

宝物：钢铁盔、青铜铠、褐鬃马、小回丹、钢铁铠、强力刀×2、青铜盔。

过关重点：一开始孙坚等级较低，应快速找到韩当，后再帮程普灭海贼收他，最后集中兵力去打许生。先应让韩当、程普和黄盖升级。

第二关　荡变民

胜利条件：消灭乱民，收朱治。

失败条件：孙坚战死。

在益阳村得到消息，衡阳寨有许多盗贼，希望孙坚能帮助消灭，孙坚便带领众人消灭了这伙山贼。孙坚来到长沙，得知桂阳城的区星集结了许多暴乱的农民。有位叫朱治的年轻人曾经对抗过区星，但由于兵力不足败下阵来，现隐退在零陵城，可请他帮忙。孙坚听后来到零陵城，说服朱治一起前往桂阳城，消灭了区星。

宝物：轻巧靴×2、强身丹、虎爪鞭×2、潜提瑶、青铜铠、钢铁铠、会心丹、勇强丹。

过关重点：敌人较多，是个练级的地方，要是钱不足，可只买一、两只船，让能力较强的人消灭海贼。桂阳城敌人较多，且与旁边的城离得较远，要买一些补品。

第三关　讨黄巾

胜利条件：消灭黄巾贼。

失败条件：孙坚战死。

援军：张超军、王允军。

孙坚从汝南城得知各地混乱，黄巾四起，现在陈留城的张超军正在抵抗黄巾军。孙坚带兵来到陈留见到了张超，与他共同消灭了四周的黄巾军，收复了延津城与颍川城。此时河南城来兵告急，孙坚连忙带兵赶往河南城解救了王允。三军会合一处直奔许昌城，许昌守将波才见状只得逃走，孙坚打了一个大胜仗，削弱了黄巾军的实力。

宝物：灰骏马、星天枪、落月弓、勇冠丹、轻巧靴、强击护手、钢铁铠、冲击盔、勇增瑜、彪枣马。

过关重点：先应会合援军，并且让援军削弱敌人的实力，再上前捡漏练级。

第四关　平凉州

胜利条件：平凉州之乱。

失败条件：孙坚战死。

援军：董卓军。

在安定城得知边章和韩遂利用官军忙着应付各地起义的黄巾军，无暇分派兵马到各个州，因此二人鼓惑此地豪杰黄衍与立相如起来叛乱，目前已占领了散关与天水城。孙坚听后带兵前去攻打。途中遇见董卓带领一批人马，上前搭话。董卓答应与他一同讨伐边章、韩遂二人。由于董卓的帮助，很快就平息了凉州之乱。

宝物：冲击盔、威勇钥×2、乌神驹、超金锤、速攻靴。

过关重点：此关地形较特殊，成条状，大队伍伸展不开，应派等级较高的人打头阵，血不足时可退下，多用计谋削弱敌人。

第五关　伐董卓

胜利条件：消灭董卓及其余党。

失败条件：孙坚、刘备或曹操战死。

援军：刘备军、曹操军、袁绍军。

可与吕布、华雄单挑。

董卓过于残暴，所以激起各地郡主的不满，联合起来共同讨伐董卓。孙坚也加入联军。在汜水关守将华雄上前叫阵，只见关羽手起刀落斩了华雄(也可用他人挑华雄与吕布)。联军继续向前。虎牢关由董卓义子吕布把守，只见刘备三人奋战吕布，而孙坚继续带领大军向洛阳进发。在联军的大举进攻下终于消灭了董卓。

宝物：爽气丹、血斩刀、红霓驹、星龙剑、威勇钥、强击护手。

过关重点：开始时离敌人大将过近，所以应调派曹操军赶紧支援。刘备援军较弱，可注意行进速度。尽量不要让孙坚、刘备和曹操落入敌人的包围之中，适当让其他人作一些牺牲。

第六关　孙坚亡

胜利条件：孙军撤退。

失败条件：无。

援军：孙策军、孙权军。

孙坚讨伐董卓回来，经过荆州，遭到刘表的埋伏，损失惨重。孙坚力敌千军，但终因体力不支被刘表杀死。孙策强忍悲痛带领其余的人马退回到寿春。

宝物：会心丹×2、紫芒刀、气爽丹、生筋丹、灵妙丹、潜提瑶、速攻靴。

过关重点：此关孙坚必须死，无法挽救。修改的人要注意，孙坚不要改得过于强大，否则无法过关。为了节省时间可将孙坚的装备全部卸掉。

第七关　孙策起

胜利条件：讨回旧将领，收吕范。

失败条件：孙策、孙权战死。

在丹阳城得一人相告，让孙策去寿春城向袁术处讨回旧部，但由于当年孙坚的对头祖郎出现，此行十分危险。孙策顾不上许多，直奔寿春。在濡须城收吕范。在六安村得知要想收回旧部一定要用玉玺进行交换才可以，扬中村有人知道。孙策连忙来到扬中村，得知牛渚村有人看到过玉玺。孙策又来到牛渚村，果有一人告诉玉玺的藏处。但他说了 3 个地方，一处是建业城东的山麓里，一处是逍遥津右上方的草原中，另一处是在扬中村的某一处。找到玉玺后将玉玺交与袁术，袁术十分高兴，二话没说便将孙坚的旧部兵马还给了孙策。

宝物：速攻靴、终极盔、强击护手、玉玺、护体珞、生筋丹。

过关重点：开始孙策只有两人，应十分小心，尤其在战祖郎时先将其士兵消灭再打败他。渡河前要在城中买渡船。

第八关　收扬州

胜利条件：收扬州，得周瑜、周泰、太史慈、张昭和张玄。

失败条件：孙策、孙权、周瑜或张昭战死。

可与太史慈单挑。

孙策为了有立足之地决定收复扬州。来到六安村，得知合肥有恶霸陆康仗势欺人，孙策便率兵消灭了陆康。回到六安村，村里人为了感谢孙策，将宝物爆潜璇交给了孙策，并教其用法。不久孙策得知现守广陵城的太史慈是员虎将，决意降服。但太史慈非要与孙策比试一下，孙策无耐只得出手。打败太史慈后，他便跟随孙策。路过丹阳城遇老友周瑜，邀其出山。周瑜让孙策得江南二张可平天下。二张指广陵的张昭和扬中村的张玄，二人皆有经天纬地之才。孙策听后来到广陵城，见到了张昭，张昭邀好友张玄一同加入。在攻打濡须城时，收周泰，众人一举攻破了濡须城，孙策初步占据江东。

宝物：白英马、追魂剑、终极盔、灰骏马、强击护手、威猛丹、护体珞、速攻靴、不知火璎。

过关重点：在让孙策与太史慈单挑，因游戏会对太史慈的体力、武力作相应的调整。

第九关　夺会稽

胜利条件：得鲁肃，娶大小乔。

失败条件：孙策、孙权或吕范战死。

江东许贡叛乱，孙策带兵前往吴城讨伐。到固陵城，打败严伯虎。得知宣城有一大贤名叫鲁肃，因丧母不愿出山。孙策连忙赶往宣城，得知要想让鲁肃出山必须得到其母生前被盗贼抢去的紫璎。此时在丹徒村附近出现了大批的海贼，孙策带领人马将其消灭，在清点宝物时发现了紫璎。孙策将紫璎交给了鲁肃，鲁肃十分感动便加入了孙策军。在会稽城得知曲阿城的乔太师有二女名叫大小乔，孙策与周瑜可娶她二人为妻，吕范听后到曲阿城与乔太师说成亲事，便热热闹闹迎娶过门。

宝物：潜提瑶、终极盔、速攻靴、项羽护手、白英马、追魂剑。

过关重点：只有消灭全江东的将兵，海贼才会出现，才能得到紫璎。娶到大小乔后孙策和周瑜的能力会有不同的提高。

第十关　围孙权

胜利条件：平乱贼，败祖郎。

失败条件：孙策或孙权战死，会稽失守。

祖郎占据了被孙策平定的固陵城，此次祖郎的士兵众多，还煽动了山越和海贼联手。海贼直奔会稽而来，而山越围困孙权驻守的宣城，情况十分紧急。此时的孙权面对山越的包围忙而不乱，大将周泰誓死保护孙权，使孙权大受感动。经过一番厮杀终于战胜了祖郎，平定了乱贼，在江东竖立了威信。

宝物：速攻靴、神勇琼、追魂剑、破空鞭、灵巧护手、轻巧靴。

胜利条件：不应将所有部队全部支援孙权，孙权应向会稽冲杀以迎合孙策。如派周瑜反而危险，因为他的地方正处于两地交界处，敌人最多，但较容易支援孙权。

第十一关　孙权立

胜利条件：孙权继位。

失败条件：无。

孙策单独在丹徙村打猎，被许贡的门客所包围，情势十分危险。孙权得到消息后连忙整队前往丹徙村，但孙策已遭毒手，临死前，跟孙权说："若举江东之众，决机两镇之中，与天正衡，卿不如我；举贤任能，使各尽力以保江东，我不如卿。卿宜念父兄弟创业之艰难，善自图之。"孙策死后，孙权继位，统领江东。

宝物：终极盔、飞燕靴、乌神驹、天空盔、双刃斧。

过关重点：此关只要孙策一死就可过关，所以孙权不必尽力营救。级数较低的可以练级。

第十二关　抚叛变

胜利条件：平定叛乱，收吕蒙和诸葛谨。

失败条件：孙权战死。

孙权刚继位，各地开始叛乱，有的降了曹操，有的自立为王。面对这种情况，孙权决定用实力去平息叛乱。先平定曲阿城的李术。来到宣城得知丹徙村有位从南阳逃难而来的贤人诸葛谨，便到丹徙村与之攀谈，说得诸葛谨同意出山。在丹徙村得知妫览和戴员不仅杀了孙权的弟弟孙翊，还杀了前去营救的孙河，妫览还要霸占孙端正之妻。孙权便领兵来到固陵城，杀了这两人。在吴城，孙权的同族兄弟孙暠暗通曹操，孙权无奈，只得将其杀掉。在去往吴城的路上收了大将吕蒙。经过一番苦战，孙权终于平息了叛乱，显示了实力，巩固了在江东的地位。

宝物：灵巧护手、龙爪戟×2、强护琪、舞空铠、红霓驹。

过关重点：开始的时候离曲阿城敌人较近，应多使用计策削弱敌人，不要硬拼。占领曲阿城后以此为基地，补充体力后再战。

第十三关　攻黄祖

胜利条件：收贺齐，打败黄祖。

失败条件：孙权或鲁肃战死。

可与甘宁单挑。

孙权为报父仇决定讨伐黄祖，先攻占了樊城。这时鲁肃说要请一好友加入部队，于是来到汉夏村见到了贺齐。此时的贺齐因患重病无法出山，鲁肃十分着急。此时，石阳村有人献上强体佩，正是治疗贺齐怪病的宝物。鲁肃将强体佩交与贺齐，贺齐决定出山加入孙权。在江夏城战败了黄祖，忽听探马报说江东发生叛乱，孙权只得退兵。

宝物：奔黄马、飞燕靴、舞空铠、生筋丹、行动玉、天空盔。

过关重点：最好派太史慈与甘宁单挑，由于甘宁的笑骂，太史慈会提高战斗力。此关加入的贺齐，砍杀山越的能力特别强。

第十四关　镇山越

胜利条件：平定山越，提高吕蒙能力。

失败条件：孙权战死，城池被山越攻占。

江东各地出现了大批的山越，孙权急调各地人马把守城池，自己带领一支人马驰骋各地。逐一消灭庐陵城、豫章、鄱阳城的山越。在消灭掉南城村的山越后发现大量的宝物，其中有本启蒙书。在南城村得知吕蒙将军有很大的潜力，便把启蒙书交给吕蒙学习。吕蒙看

过此书后受益匪浅，各项属性有很大提高。经过孙权的不懈努力，山越终于被平定了。江东又恢复了平静。

宝物：龙牙枪、龙鳞铠、紫金枪、奔黄马、舞空铠、元复丹。

过关重点：此关山越虽多，但却是练级的好机会。只要孙权分成两部分各自支援，守城将领带领了士兵巩固防线便可。

第十五关　杀黄祖

胜利条件：杀黄祖、收甘宁。

失败条件：孙权战死。

黄祖战败后，向刘表求援。孙权为报父仇，也为了江东的安宁，决定再次讨伐黄祖。由于这次无后顾之忧，孙权出动了大批的人马。甘宁在渡口投靠孙权。孙权得到甘宁后，水上实力大增，并与黄祖在江夏决一死战。黄祖终于被孙权所杀，但刘表却派大批人马镇守荆州。

宝物：优残璇、强护琪、乌神驹、霸王锤、龙爪戟。

过关重点：甘宁的水战能力特别强。第20回合时刘表的援军会出现。

第十六关　结盟约

胜利条件：与刘备结盟约。

失败条件：周瑜战死。

曹操亲率大军攻打江东，江东大乱。此时鲁肃请来了刘备的军师诸葛亮，诸葛亮与以张昭为首的主降派展开了舌战。由于诸葛亮的劝说，孙权决心与曹操一战，并让诸葛亮找水军督都周瑜商议此事。与诸葛亮约定三事后，周瑜来到皖口城与黄盖定下苦肉计。又来到浔阳村得知庐江城的王船是造船能手，眼下正是用船之时，便来到了庐江城见到王船。此时王船因丢失龙王琚而无心造船。此时鄱阳城附近出现了大批盗贼，周瑜率兵消灭了盗贼，将找到的龙王琚交给王船。于是，王船答应帮助孙吴军造船。在消灭了曹操一批水军后，回到浔阳村，得到各式战船。在豫章场得知诸葛亮已将三事办好。回到柴桑得知诸葛亮已回刘备那里。孙刘终于联手共拒曹操。

宝物：龙爪戟、灵巧护手、养由弓、天空盔、破邪铠、觉醒丹、红霓驹、招魂珠。

过关重点：最后一个盗贼一定要被周瑜杀死才能得到龙王琚。

第十七关　赤壁战

胜利条件：消灭曹操水军。

失败条件：孙权、周瑜战死。

各事均已妥当，黄盖诈降带领火船直冲曹军。由于曹操使用铁锁连船无法逃走，伤亡惨重，只得带领残兵向北方逃去。在逃亡的途中遇见关羽，关羽念旧情而放过了曹操。孙权带领人马消灭了曹操剩余的水军部队。曹操再也无力南下，就此三分了天下。孙权因此战也鼓舞了士气。

宝物：生筋丹、重战马、元复丹、不知木璎、会心丹。

过关重点：趁曹操的水军还未恢复原气，及早在水上将其消灭。

第十八关　夺皖城

胜利条件:收陆逊和凌统,拿下皖城撤回濡须。

失败条件:孙权战死,濡须失守。

曹操虽无力再战,但占据着合肥等地,始终窥视江东,其中皖城又是曹操放军用物资的地方,所以孙权决定先夺下皖城。这样能帮助刘备攻占汉中,使他将荆州等地归还东吴。孙权在牛渚村得大将陆逊,在舒郡村又得大将凌统。此时得知曹操已向汉中出发,皖城空虚,孙权趁此机会率军攻下了皖城,得到了大批的军用物资。曹操得到消息,率大兵要夺回皖城,孙权不敌曹军,只得暂退濡须城。

宝物:神勇琼、觉醒丹、神行靴、雷杀鞭、红霓驹、破邪铠。

过关重点:此关只需派少数兵力防守濡须城,尽量不与张辽交兵。攻占皖城后,就可撤回濡须城。

第十九关　擒关羽

胜利条件:消灭荆州兵。

失败条件:吕蒙战死、关羽逃至麦城。

援军:曹操军。

刘备取得汉中后,不但不归还荆州,还命关羽进攻樊城,想使荆襄之地的防御阵线更为完整,这样一来孙权就更不容易讨回荆州了。孙权决定与曹操联合,共伐荆州,并命吕蒙带领部队消灭刘备军。吕蒙带兵来到荆州,刘备军的博士仁与糜芳投降了孙权。吕蒙使计使得关羽自认天下无敌,放松了警惕。吕蒙乘机与曹操军攻打荆州。关羽无路可走,束手就擒。

宝物:天将护手、项羽护手、飞燕靴、乌神驹、火神之书、灌顶丹、破邪铠、伏龙盔。

过关重点:由于曹操军把守樊城,关羽不会逃走,尽量让曹操军守住桥头,孙权军则快速攻进,双方合击可把关羽消灭在襄阳附近。

第二十关　抗刘备

胜利条件:击退刘备,收朱桓和孙瑜。

失败条件:孙权、陆逊战死,江陵失守。

援军:孙瑜军。

建业二五五年,曹操病逝,其子曹丕即位。而刘备为报关羽之仇,不听军师诸葛亮的劝告,带领水路两路大军攻打东吴,沿江两岸扎下七百里大营。孙权见状命陆逊出战,其族弟孙瑜也来相助。陆逊用计火烧连营七百里,直烧得刘备军大败而归。刘备战败后身染重病,逝于白帝城。

宝物:藤甲铠、乌神驹、灵巧护手、水龙之书、激石之书、天罡盔、必中璎。

过关重点:孙瑜军较弱,但要尽量抵抗。孙权留一部分人马守江陵,其他人攻击刘备,无须支援孙瑜军。

第二十一关　抵曹丕

胜利条件:曹丕退。

失败条件:襄阳失守。

在诸葛亮的调和下,孙刘两家重新结盟。曹丕见状,亲领大军,杀奔东吴,东吴人民上下

一心，共拒曹军。曹丕久攻不下，加上水土不服，只得撤军。

宝物：巨威剑、招魂珠、飞燕靴、藤甲铠、红霓驹。

过关重点：上方的木桥十分重要，因为它是通往襄阳的必经之道，守住木桥，此关可过。本关朱失、孙韶和丁奉自动加入。

即帝位

建业二二九年，东吴文武百官见时机成熟，劝孙权即位称帝，孙权便正式登基，同时准备统一全国。

第二十二关　伐西蜀

胜利条件：攻进成都城口。

失败条件：孙权战死。

孙权率兵先攻打较弱的西蜀。来到成都附近，见到孔明所设的三座怪阵。孙权在涪城遇到诸葛亮的岳父，得知破阵之法。破了绵竹关前的迷宫阵，有人送与孙权两本祖传的奇书《天命之书》与《六甲天书》。破绝地阵后攻进雒城，破八卦阵后，孙权攻进了成都的城里。

宝物：乌神驹、天罡盔、天将护手、强杀珀、红霓驹、藤甲铠。

过关重点：孔明发明的连弩弓威力较大，应快速通过。

第二十三关　破蜀郡

胜利条件：攻入成都宫殿。

失败条件：孙权战死。

孙权攻入成都城内，与满城的蜀军展开巷战，一鼓作气攻入了成都宫殿，见到蜀主刘禅。

宝物：重战马、强体佩、九转丹、破邪铠、强杀珀、天罡盔、强化丹。

过关重点：此关敌人众多，应多用计谋，不要硬拼。并且多利用阵法，向前一直冲进入成都宫殿。

第二十四关　灭蜀汉

胜利条件：杀死刘禅。

失败条件：孙权战死。

孙权冲入成都宫殿，只见刘禅正坐在宝座之上，孔明在一旁辅佐。各地方的大将也集中于此。孙权横枪直奔刘禅，吴军随后杀上，终于消灭了蜀国。孔明自愧先帝，自杀而亡。西蜀被吞并了。

宝物：灌顶丹、元复丹、护体珞、藤甲铠、神行靴、觉醒丹、天将护手、金钟宣。

过关重点：诸葛亮的计谋较厉害，不要与他周旋，快速将其消灭。

第二十五关　伐曹丕

胜利条件：攻进许昌城口。

失败条件：孙权战死。

孙权灭了蜀汉后，又带领吴军进攻魏国。魏国在国都许昌附近设了八卦阵与杂木阵（破阵法见刘备篇），在延津城得知颖川城有人能破此阵。破陈留城、颖川城后在酸枣村有人送与孙权宝书《羽衣之书》。来到颖川城果见一奇人，此人教给孙权破阵之法。破河南城后，运用此法，很快就突破了二阵，吴军杀入许昌城内。

宝物：火神之书、天将护手、觉醒丹、红霓驹、强化丹、天罡盔、项羽护手、招魂珠。

过关重点：此关是最后能买回复道具的地方。要大量购置回复道具，为以后的关卡作准备。

第二十六关　破许昌

胜利条件：攻入许昌宫殿。

失败条件：孙权战死。

孙权下令攻下许昌城内，吴军犹如猛虎下山，很快就攻入了许昌宫殿。

宝物：不知木璎、奇异护手、天罡盔、激石之书、招魂珠×2、飞燕靴、藤甲铠、孟德新书。

过关重点：此处是最后一个练级之所，实力较弱的人可好好练级，实力较强则可直接攻入许昌宫殿。

第二十七关　灭曹魏

胜利条件：杀死曹丕。

失败条件：孙权战死。

许昌宫殿内全是魏国的精英，孙权挥师杀入。魏军经不起吴军潮水般的进攻，最后只得投降，曹丕被杀，其领土全归于东吴。三分天下终于结束了，孙权当上了皇帝。

宝物：大救丹、强化丹、藤甲铠、九转丹、元复丹×3、气爽丹、招魂珠。

过关重点：尽量给每个人配备招魂珠，以便在战死之后还能活过来一次。

孙权当上了皇帝，文有周瑜，武有吕蒙，人民平和，天下一统。

三、游戏心得

1. 五大阵法破解

(1)树林阵法：找出最短的路径。

(2)绝地阵法：红色是1，绿色是2，蓝色是3，紫色是4，代表旗帜附近人格的数字，将他的数字加起来，如果是1，2，4就不可以走。

(3)杂木阵法：大树是8格内，中林是上、下、左、右；小树是斜方向，活树是可通过，死树不可通过，但两死树中则可通过，中有一活树即可通过。

(4)乱石阵法：不论上下左右，上下或左右两堆石堆中的石头数加起来超过6颗便可通过，墙壁算是6颗。

(5)八卦阵：缺一、三数才是负，一样正负得正，跟杂木阵法很相似，算是上述两种阵法的综合体，实际也不算太难。

2. 秘技

在游戏中输入“TAIJYI-LIUYUMIN”启动秘技，这时可听到一声音效，以后可按以下键得到相应的秘技：

C：光标下的人物死亡。

M：用鼠标指人，按M，移动到想去的地方后再按M，可瞬间移动。

－：光标下的我方人物降一级。

＋：光标下的我方人物升一级。

*：光标下的敌人战斗力减一半。

.:回合数加1。

,:回合数减1。

Ctrl+A:我方行动过的人物可再次行动。

Ctrl+C:每回合结束后我方全体全部属性恢复,并增加攻击力。

Ctrl+D:敌方全体死亡。

Ctrl+F:显示地图框格。

Ctrl+G:光标下的人物死亡。

Ctrl+K:敌方全体战斗力变成2。

Ctrl+O:进入下一关。

Ctrl+R:我方全体谋略值、体力、战斗力加到99。

Ctrl+U:我方全体经验为99。

Ctrl+V:显示地图元件是否可通行。

Ctrl+Z:我方全体提升装备(依等级定)。

3. 破解阵式秘技

在游戏中输入"BREAK-TROOP"启动破解阵式秘技,进入阵后再出来或按"9"即可破除阵式。

顽皮小精灵Ⅱ

一、游戏简介

这个游戏中机智幽默的温克尔(Winkle)和一本正经的菲格斯(Fingus)为救回王子,开始了一连串冒险。游戏中鲜艳的色彩和美丽的背景,加上主角有趣的动作,颇得玩家喜爱。

二、完全攻略

村庄

温克尔或菲格斯其中一人搅香肠(Sausage)后,引得两个老人大笑,而另一人便伺机偷取瓶子(Bottle),走到喷泉(Fountain)石像旁,菲格斯按着石像,温克便用瓶装水,瓶里的水可赶快装(Load)取得石头(Stone)。回刚才的地方用水浇花,送一朵给诺特宝(Notable),使他晕倒。温克尔随即站在门前的平台上,菲格斯便按开关(Switch)使温克尔弹上屋顶,得到香肠。

回到喷泉处找泰萨(Tazaar),但他不肯开门。菲格斯只好将石头(Stone)投向屋顶的机关(Mechanism),再拉下窗帘(Trung),让温克尔爬上屋顶进入烟囱(Chimkey),便可把门打开。

进屋后,温克尔踩住泰萨的尾巴(Tail),菲格斯便可从它口中取得火柴(Matches),将水壶(Ketile)注满水,烧开。温克尔吹熄火后可拿到春季之匙(Spring Key)开启杜鹃钟(Cuck-

oo Clock),用石头把大钥匙(Big Key)取下,便可离开;然后用钥匙到门外的地窖(Cellar)中取得巨人喜爱的葡萄酒(Wine)。

到达杰安特(Giant)后,温克尔一人抓着鸡(Chicken)的头部,菲格斯从后面用香肠打鸡头得到鸡蛋(Egg),再用香肠经过壶口(Pot Hole),把狗(Dog)打晕,让温克尔通过。然后温克尔从洞中开出一条通路让菲格斯过,菲格斯用火柴和鸡蛋将巨人弄醒,依次给他香肠、瓶子和葡萄酒便可过关。

城堡

小精灵们可在塔(Tower)处找到炸弹(Bomb)。菲格斯拾起靠近塔的炸弹,温克尔用火柴点着了便可炸死士兵(Guard)。同样点着炸弹抛向地毯(Carpet),但被一只手截获,再将炸弹抛向怪手,取得地毯。与苏卡(Soka)交谈后,到凯尔(Kael)去。

到达后,用水弄醒仙女(Nymph),将水给凯尔喝。菲格斯爬上凯尔的手再爬到树顶。温克尔则站到黑色的石头上,待菲格斯摇树枝(Branch)把他弹上来。然后用相同办法将菲格斯从树枝处弹上来,可得到花。菲格斯将花放入石头,再用一次石头取得花蜜(Honey),再用石头一次可得到花。然后走到黑色凸出的石头,乘着蜜蜂(Bee)到仙女那里。送她花蜜后,可得知哪支才是正确的蘑菇(Mushroom)。温克尔采得蘑菇,交给维瓦尔萨特(Vi-valzart)看,便可进屋了。

温克尔把蘑菇放入机器(Machine)里,菲格斯按开关,但是被装衣物的袋子(Clotheespeg)卡住了,怎么办呢?动动脑筋吧!

城堡内

温克尔用凳子(Stool)引开奥托(Oto)的注意,菲格斯便可乘机拿着长矛(Lance)安全地过去了,跳到风箱(Bellows)上,钥匙(Key)便制成了。

海底通道

菲格斯经过洞到达画面右上角,接到温克尔抛上来的贝壳(Shell)。温克尔再到菲格斯的位置,而菲格斯从海马(Seahorse)那里可以拿到一个洞(Cavity)。从洞里可弄出一只手的图标在画面右边出现。温克尔用贝壳捆着的那只手即可找到手套(Glove)和海星(Starfish)。

王宫

到达甲胄(Armour)处,按石头便可与国王对话。用王冠(Crown)可使国王恢复原形。在国王身上取得羽毛(Feather),放到盒里制成刷子(Brush)。菲格斯把刚捉到的蟑螂(Cock-roach)放入洞中,依次用刷子、胡椒(Pepper)、蜡烛(Candle),之后回到宝座(Throne)即可救出王子。

大人国

在村庄里种下种子(Seed)会立刻生长出一棵植物(Plant),三人跟着植物走到另一个世界。

三人世界

在山里,需一人拾起石头(Stone),另一人在高一层的地方接,跟着把石头移到上一层。菲格斯站在狮子(Lion)上,温克尔推石头下来时,菲格斯便把头(Head)推下,温克尔弹上洞穴后便能走到头处。

出口

在这里要注意取飞镖(Boomerang)要按鼠标右键，即用物品选单(Invertory Menu)的开关。当温克尔吹管子(Pipe)时，把湿海绵(Wet Spone)放在烟(Smoke)上，神秘之门便会打开。

最后一战

菲格斯站在画面右下角的眼球上，待温克尔走到"!!!"处时，菲格斯便弹起来，拿起老鼠(Mouse)。温克尔在画面上部分立刻用飞镖攻击牙齿(Teeth)，阿莫尼雅克(Amoniak)受伤后便会放走王子。温克尔到"!!!"处便可击退它。最后菲格斯把海绵放在岩石上，王子走眼球，待温克尔弹上海绵后，菲格斯立刻用铅笔(Pencil)在岩石上画一个出口，拉开门的把手(Handle)，于是过关。

三、游戏心得

(1)不同的人在做同一件事时会有不同的效果。要做好一件事不仅需要两人配合，还要注意两人动作的顺序。

(2)每到一个新的地方要看是否有提示，也叫王牌(Joke)。

邪恶城堡

Resident Evil

一、游戏简介

这是一个很精彩的冒险游戏。

二、完全攻略

吉尔(Jill)和众同伴一起逃到一座古堡之内，正以为可以暂时喘口气之际，发觉队友肯内思(Kenneth)不知去向。大家正在商量，从古堡深处传来一声枪响，指挥官命吉尔一探究竟，巴里(Barry)自告奋勇，和吉尔一同去看看发生了什么事。

和巴里来到餐厅，意外地看到在餐厅尽头处有一滩血迹，巴里决定研究一下，看看是否是肯内思的血迹。吉尔四处走走，从餐厅的壁架上拿到一个木徽章。到隔壁的房间走一下，在走廊的角落见到有人跪在地上吃东西，走近一看，只见他身前掉下一颗人头，正是队友肯内思的首级。而神秘人也发现吉尔的到来，转过头来，原来是个僵尸。这个僵尸起身向吉尔追来。吉尔急忙退回餐厅(也可以向僵尸作出攻击，但对以后的发展没有帮助，只是浪费弹药而已)，打算告诉巴里。僵尸也追入餐厅内，勇敢的巴里举枪射击，将其消灭。

因僵尸的出现以及肯内思的被害，和巴里商量后，决定先回大厅向指挥官报告。出来时发觉指挥官不见了。在大厅找了一会，仍不见指挥官的影子，最后决定和巴里分头寻找。吉尔打开餐厅对面蓝色的门，里面是一间小画室，中间放着一具雕像。雕像手拿着的是一楼的地图，可以借像旁边的道具拿到地图。

穿过画室，走进迎面的一条走廊。这时，一只猎犬从身后走廊的窗户外扑了进来，举枪

将它击毙。转过一个弯，进入另一条走廊，也有一只猎犬从外飞扑进来，同样把它击毙。

穿过走廊尽头处的门口，得到左手边的一颗药品。来到一间房屋，取下墙壁上的一把火枪。出来时发觉有怪声从头顶传来，举头一望，天花板正慢慢地向下降，吉尔上前开门离开，但门在这时打不开了，此时门外传来巴里的声音，当他得知吉尔正身陷险境，便立刻用枪轰开大门，而吉尔则乘大门打开的一刹那，逃出机关。

同巴里话别后，继续探险。火枪房对面的房间里是一间画廊，上面有许多乌鸦在叫。此时若是开枪，乌鸦就会群拥而至。看一看四周，墙上有不少的画。经尝试后，依以下的次序打开图画的机关：《新生儿》(New Born Baby)，幼儿(Infant)，活泼的孩子(Lively Boy)，年人(Young Man)，中年人(Middle－aged to bold)，老人(Old－Looking man)，然后扳下最后的开关，可以拿到星冠一个。开动机关的次序不要弄错，否则乌鸦仍然会发起攻击。

离开画廊，到斜对面的储藏室，里面有不少物资，把不必要的东西暂时放在箱子内。身上最好应有 Shortgun、Baretta 以及弹夹数条。离开储藏室，上楼梯，又遇上僵尸，而且是左右两方各有一只，快速射杀其中的一只后，再转身收拾第二只。由于二楼僵尸太多，吉尔暂时返回一楼。回到大厅，见到巴里，他给吉尔 6 个酸果后便继续搜查其他地方。吉尔没有地方可去，还是再回二楼。

由大厅的楼梯上二楼，在中段转向右边，进入尽头的房间。打开门一看，里面是个露台，夜风呼啸着。在露台边得到火箭炮，同时也发现肯内思的尸体。看过尸体后，乌鸦突然群起向吉尔攻来，赶紧返回二楼的大厅，进入楼梯左边的门口，里面是餐厅的上层，左右各有一只僵尸，不过因距离尚远，所以可以慢慢用枪解决它们。走到雕像旁，从一段空栏杆把雕像推到下层的餐厅，然后从后门离开。

迎面又是一个僵尸，消灭后到最近的房间。这里也是储藏室，同样在里面补充弹药，并拿上化学药品。出门后打死一个僵尸，走进育婴室。水池内有只触须怪物，向它发射数枪也没有效果，看到它身后有个注水泵。把化学药品倒在注水泵内，池水便会变成血红色，稍等一会，触须怪便会丧命。走近墙壁，得到一把锁匙，红色药品和绿色药品各 2 颗，混合后便可得到 2 个医疗用品。

走进育婴室附近的卧室，先从床上拿走 1 个弹夹。见到桌上放着一本日记本，正想打开，身后的柜门突然打开，有一只僵尸向吉尔扑来，快速转身把它射杀。回身细读日记上的内容。返回大厅，经过餐厅，然后转入走廊，走到尽头处(肯内思尸体相反的方向)，前面和左边各有一道门，左边的门里面是钢琴室。走到钢琴斜对面的书柜旁，把书柜推开，找到琴谱一张。来到钢琴前，依着乐谱弹奏一曲，可打开左边的墙壁。里面有黄金徽章，但拿到手后，身后的密门便会关上，将木徽章放在机关上，便可拿走黄金徽章。回到餐厅，把黄金徽章放在原先木徽章的地方，餐厅的大钟便会自动移开。拿到锁匙 1 把。在刚才推下的雕像碎片中找到 1 颗蓝宝石。

回到走廊，进入斜对面的门口，前面是一条走廊。进入左边第一条走廊，在里面的房间里见到虎头雕像，把蓝宝石放上去，拿到凤冠。去储藏室后面的弹药室，拿到 Baretta、散弹枪和弹夹。

返回一楼大厅，从蓝色的门隔壁的门口进去，又找到 Baretta 和散弹枪的弹夹。要小心

木架旁边的僵尸。进二楼蓝色大门的房间，两边是一排排的盔甲，地下有个按钮，以及2个下水道。先把房间的2尊红色石像，分别塞在2个下水口，然后按下开关，顺利打开柜子的玻璃窗，拿到太阳冠。

返回大厅，上二楼，中段位置转右，进入门口，前面是一条走廊，进右边第一个门口，得到2颗药品。再向前走一点，见到另一队友里查德(Richard)伏在地上，身上布满了伤口。和他交谈后，到储藏室找浆液。拿到浆液赶回里查德那里，但已经来不及了，眼看着里查德咽下最后一口气，便拿起武器继续战斗。

穿过前面的门，左边有具僵尸。杀掉后上楼梯，打开第二道门，这里是货舱，四处搜寻一下，突然扑出一条长蛇，张开血盆大口向吉尔攻来，原来杀里查德的便是它，边打边跑，向大蛇连轰数枪，蛇受伤后逃回自己的巢穴；走近大蛇的洞穴，可以在地下发现月亮冠。

离开货舱时，因刚才遭受大蛇攻击的毒素现在发作起来了，吉尔终于晕倒在地(如果没有给大蛇咬到的话，可以跳过此段)。醒来时身在储藏室，可能是巴里救的吧。现在手上终于弄齐4个冠，离开储藏室，从浅蓝色的门口离开(不用上二楼)，出去后转右，走到尽头。发现右边有条小路，顺小路向前，打开大门，来到露天的小道，消灭猎犬后，来到一道门前。把4块冠放在墙上的机关处，打开身旁的大门，里面是一个摆放农具的房间，把梯子推到墙边，在架子上拿到钥匙后，从另一道门离开。

出外后可以找到绿色药品和红色药品，把它们混合后继续走。消灭两只猎犬后，在墙边发现蓝色药品，再进行混合。

继续向前走，前面是个大水池。左边有个锁孔，把钥匙插进去，转一两圈，水池的水位便会下降，露出池底的通道。爬下楼梯，经过水池底的通道，上楼梯，沿途会有大量打不死的毒蛇掉下来，还是迅速通过的好。见到楼梯，顺楼梯下到底部，来到密室。两只猎犬突然扑出，消灭它们后，继续走。沿途可得到绿色药品。来到宿舍，旁边有个砖石像。这里的地板有一个破洞，上前看一下。从地洞中突然伸出一条触须，好容易摆脱了它。将门边的石像推过来堵住破洞。

现在去储藏室，拿到不少补给品。去编号为001的房间。杀掉僵尸后，得到一本红皮书。在隔壁的房间里得到一把房间钥匙。离开001宿舍，经过刚才的破洞，来到另一道门前，穿过一条长长的走廊，避过一群又一群的蜜蜂，在蜂巢附近找到002号房间的钥匙，迅速离开。出门口往右转，来到尽头，便是002号房间。用刚才拿到的锁匙把门打开。房里的床上有笔记本，看过后，转身拿到宿舍的地图。推开书柜后，发现一条隐秘的楼梯，下面是一条长长的通道。

沿着通道往前走，中途遇到小水池挡路。将沿途2个木箱推下去，做成一座木桥。通过木桥继续向前走。一出门口，整个房间已被水淹没。走了一圈后，才发现房间中央的水池裂了，孔里面的水全都流了出来。水族箱里面的鱼也都游开了。这时水流有异，回头一看，只见3条鲨鱼正向吉尔逼近，向它们射了数枪也不死。赶紧逃开，顺原路逃到控制室。只见头顶的红灯不断闪亮，左边有条杠杆。扳下后水位便下降了。

离开前，看到门旁有个小按钮，按下后隔壁传来声响。出门口向左，刚才锁着的门现在可以打开了。在里面拿到弹药2把，以及003号房间的钥匙。沿来路离开。

003号房间就是刚才有蜜蜂攻击的那间房间，进去后又见僵尸一只，杀掉后走到书架旁，看到一本颜色与众不同的书，拿出来看过后便可抛掉，把身上的红皮书放上去，身后的柜子会自动打开。穿过密门后，发现里面有一只极大的草本怪物。吉尔避过它抛出来的粘液，然后向它开枪（不要站在原地不动）。将草本怪物打倒后，走近看看，突然间，草本怪物由天花板伸出它的另一个本体来，将吉尔抓了个正着。此时，巴里冲了进来，用火焰枪彻底消灭草本怪物。和巴里交待一番后，离开。

出来时见到指挥官，他向吉尔交待了自己的去向后，便一溜烟走掉，离开宿舍。返回主大楼，干掉突然出现的猎犬，到储藏室。里面有不少巴里留下来的物资。整理好自己的装备后，上二楼后转左，找死一只背对着的猎犬，放冷枪打死它。沿走廊向前，在尽头处向右，穿过房门来到另一间房间，向右打开一道红色的门。这里是钢琴室，走到钢琴旁试弹一下，突然有条大蛇从身后的烟囱洞飞扑进来，将地上砸出一个大洞。把大蛇杀掉后，走到刚才大蛇砸出来的洞穴旁，视察之际，巴里进来。和他研究一会后，他便把吉尔放到洞底，在洞内看了一会儿。此时巴里一时松手，绳子掉了下来。巴里便出去再找条绳来。吉尔在洞底站了一会后，巴里把吉尔拉上洞口。和巴里谈了一会后，巴里便离开了。

回到洞底，向前走一点，原来是一座坟墓，按下按钮后会露出一截楼梯。下去后干掉面前的僵尸，然后顺通道向前，穿过一道门后，看到两只猎犬正在吃尸体。不理他们，继续向前走，尽头是间厨房。进去后向右，见到地板伏着一只僵尸，走过时它突然跃起将吉尔抓住，吉尔经过一番战斗，最后一脚踏爆它的头才算将它解决。来到一部电梯前，乘电梯到另一层，出来时右边又有个僵尸，收拾后向右来到储物室，在里面可以找到电池和炸药。

回存储室整理一下身上的装备。这次要带好电梯、电池、钥匙以及武器，出储藏室后向左，不要上楼梯，出房门后向右。回到花园走廊的通路，穿过大门，一直向前。乘电梯到下层的地牢。出电梯后先向右再向左，见到另一座电梯，不过是没有电的，可给这座电梯供应电源。转上去回花园，兜了一个小圈后，来到大水池旁。这次不要过大水池的对边，向左走到闸的开关，用钥匙把铁闸降下。乘电梯返回地牢，原来是瀑布的地方现在没有水流进来，走进去望一望，见到有一道楼梯向下伸展。下去是矿洞一条，退两步后向右，进入门口，重遇巴里，和他一齐前进。让巴里在前面，边走边击毙猎犬。沿矿洞走了一会，见到受了伤的指挥官。指挥官正滔滔不绝，有人放了一枪。大家趴下，听着偷袭者的足迹逐渐远去，巴里上前视察指挥官的伤势，吉尔便去追偷袭者。

出门前，拾起地上的一把钥匙，打开门。杀死迎面扑来的猎犬，打开大门向右，走到尽头。用钥匙打开墙边的开关，进门向右，见到一块大石。正要转身离开，这块大石突然向吉尔滚来，迅速走进刚才进来的门口，避过大石的攻击。回到刚才大石停放之处，身后传来关门的声音，回身打死一只猎犬。拿了信号弹后，向前走。经过大石，进入房门，里面有一只巨型蜘蛛，边和它转圈子边打，杀掉巨型蜘蛛，从它身上走出无数的小蜘蛛。这些小蜘蛛不怕枪，但用脚踏死。在筒子上找到一把小刀，用它扫走房门前的蜘蛛网。出房门时向右，见到第二块大石。左边的墙角有个洞，在这里用钥匙转3次后，前面的隧道便会转动。进左边的通道，来到一间房间，里面有一本书《Doom Dook》，书中可以找到勋章。上电梯到一个有喷水池的花园，把勋章放在喷水池两边的凹位，就可以打开机关进入喷水池。乘电梯到地牢，

再爬下楼梯，在底下迷宫找到电脑室。在电脑前，输入登录名(login Name)为JOHN，密码(Password)是ADA，然后电脑询问打开哪一层的门时，选择B2，然后输入密码MOLE。

回B2(上层)，刚才锁着的门已经打开。按下墙壁旁的开关，打开暗格，拿到实验室钥匙。离开房间到下层，来到实验室，用钥匙打开房门。进入实验室，向前是储藏室，有需要的话可以进行补给。实验室是整个建筑物的能源供应中心，到里面打开所有的电脑，让电源自动连接好后，到储藏室右边的电梯，按下开关。

最后遇到怪物暴君，由于暴君移动甚慢，所以只要不让暴君作近身攻击，就可将它消灭。叫醒被暴君击晕的巴里，和他一起到紧急电梯。到另一层的地牢，沿通道向前，途中拾到电池。来到另一座电梯前，把电池插进电梯旁的开关，可以启动电梯。

巴里听到突如其来的怪物叫声，决定留下和敌人一较高低，而吉尔则乘电梯到直升机平台。在电梯旁拿到信号弹，把它射上天空后，直升机便会来到。正要登上直升机，暴君突然撞破地板冲出。这时用武器打不死它，要尽量闪避，这时暴君的速度和攻击力提升了很多，所以要特别小心。当时间剩下约一分钟之时，趁此机会掷一把武器在地上，立即走过去拿起四筒火箭炮，瞄准暴君便是一炮，终于将它击毙。

三、游戏心得

(1)游戏有8个不同的结局，上述攻略只是其中之一。

(2)游戏结束时问是否存盘(Save)，若选择存盘，到下次进入游戏时，会得到一把钥匙，凭它可以打开大屋里面某间之前打不开的房间，在里面可以换上其他衣服，然后继续探险。

幽　　魂

Phantasmagoria

一、游戏简介

此游戏是由Sierra On－Line公司耗资400多万美元制作的冒险游戏。游戏容量共有7CD。由该公司经典系列《国王密使》的女制作人罗贝塔·威廉斯(Roberta Williams)构思而作。这是一款由真人演出的成人级的惊悚游戏，称为互动电影。为此Sierra公司耗资百万建造专用的摄影棚，聘请20位演员来参与演出，并请好莱坞资深导演彼得·麦里斯亲自掌镜。阵容极为强大。

故事讲的是专业摄影师唐(Don Gordon)与作家爱德琳(Adrienne Delaney)这对佳偶来到卡诺先生的美丽庄园，两人不经意间唤醒了埋伏在这个座落在孤岛上的庄园里的幽魂，原本详和的人、事、物都开始变化，幽魂正逐渐控制唐的心灵和肉体。爱德琳为解开幽魂之谜，必须找出释放幽魂的人。由于唐暂时无法恢复正常，爱德琳只得单独与幽魂对抗，并解开许多诡异的谜题。

二、完全攻略

10月16日　星期日　早9点

爱德琳正在冲泡着咖啡，她的丈夫唐打着哈欠走了进来，昨天晚上因为搬进新家而老作

恶梦，爱德琳老觉得这间屋子有点怪。唐说这是房间的装饰风格过于艺术的缘故。爱德琳想把打包的东西整理出来。唐则想把二楼那间房间整理一下用作冲洗暗房。木桌上面摆着一个纸盒子，爱德琳打开来，里头放的是唐在圣诞夜送给她的一个小雪人，两人互相调侃一番后，便各自做他们的事情。

爱德琳打开靠墙的木柜，里头放的是日常小用品，她顺手拿起里头的一盒火柴。注意到木桌旁边有一扇木门，里头漆黑一团，她打开右上方的吊灯后，发现是存放餐具的小隔间。地上放着一张做工细致的踏垫，不禁用手摸了一下，感到下面好像有东西，掀开踏垫看到有扇通往地下室的暗门，但爱德琳怎么拉也拉不开。

来到餐厅，餐厅摆放着古老的木制坐椅和大餐桌。餐桌的尽头挂着一面大镜子，爱德琳对着镜子整理一番仪容。壁炉的火焰熊熊地燃烧着，一旁摆着拢火的铁钳，爱德琳想用它撬开餐具室的那扇暗门，于是拿起那只铁钳走到餐具室，用铁钳将暗门撬开一个缝隙，然后将门拉开。取出火柴盒点着火，眼前有一道通往底下的石阶。眼看着火焰就要熄灭，她取出另一支火柴点亮了左方墙壁的油灯。这里是一个储酒室，巨大木桶布满了厚厚的灰尘。爱德琳在地上拿起一把铁锤后回到楼上。

经由餐厅来到客厅，小猫史班斯正在壁炉一旁的沙发上打盹。爱德琳拾起地毯上的报纸。客厅的一角摆着钢琴，转紧发条后能自动演奏出音乐来。钢琴右面有个柜子，里面整齐地排列着各种各样的美酒，爱德琳顺手拿起其中一瓶最小的酒。

客厅当中有条往里走的小走廊。走廊尽头的那扇门打不开，还有一扇门也打不开。爱德琳想交屋时是否少交了钥匙。巨宅大门一旁摆着古老的算命机，爱德琳取起退币口的硬币再投进去，结果打开纸签一看却是获得警告“邪恶会再度出现”。

沿着楼梯上了二楼，右边第一间房是玛丽(Marie)的睡房。在柜子上得到一副吉普赛纸牌。窗前的化妆台抽屉中找到一封信，信是玛丽写情人加斯顿(Gaston)的，信中谈到她对她丈夫的恐惧，希望她的守护天使能保护她。

进入左方的房间，这里是庄园前主人卡诺(Carno)的房间。房间中化妆桌上有个珠宝盒，里面的个红戒指。一旁橱柜中有个装着3支香烟的铁盒。躺到黑色床铺上，突然间有几支怪手从床底下伸出来，抓住爱德琳的身体。她大叫起来，怪手也消失了。唐闻声进来，没有看到什么，安慰了她一番就走了。爱德琳跑到走廊尽头左方房间找唐，唐正站在洗手台前，一分心割伤了手指，唐让爱德琳将扳手递给他，将水龙头打开试试，唐说还需再修一会儿。爱德琳就到隔壁的收藏室，里头有许多稀奇古怪的东西，在爱德琳碰到木制的椅子，却被电了一下。旁边的电唱机是坏的。

从右面的楼梯来到三楼，右边是婴儿室。爱德琳拿下白色衣柜柜顶的小熊玩具，玩具的头却掉了下来，把头装回去。来到婴儿床前，想掸掉床上的灰尘却好像总也掸不掉。走廊尽头是个圆形的大房间，房间内长沙发旁边的桌子上放着一个不明用途的物品，黑色方盒的上面顶着一根透明的玻璃柱，房间另外一角整齐地放着作画的工具和颜料，地上摆着的画是雷诺拉(Leonora)画的画。大画架上摆的是一幅未完成的画。对面房间是唐与她的寝室，笔记本电脑正开着。她记得已经把它给关掉了，也许是记错了，便把电脑关掉。

爱德琳决定到附近的尼披温塞镇走走。今天是星期日，大多数商店都没有营业。爱德

琳看到房屋中介公司还开着，于是进去找到管这件事的营业员鲍伯。爱德琳问鲍伯是否把所有的钥匙都给了唐，鲍伯坚持已经交出所有的钥匙。她怀疑地打开档案柜一看，发现里头还有一把大钥匙。

回到家中，爱德琳用那把大钥匙打开走廊尽头的门。里面是个很大的书房，书架上的书谈论的都是恶魔和死亡。书架旁边是个废置已久的壁炉。爱德琳抬头观察之时，无意弄掉了墙上的砖块，透过空隙一看，里头好像是个小教堂。

大书桌上摆着一本杂志，里头有一篇在1887年报导的关于卡诺在伦敦埃及剧院的一场魔术表演。房间另一头的小桌子里有封卡诺的亲笔信函，谈到发现一本相当珍奇的魔法书。爱德琳拿起放在桌角的小雕像，再仔细一看是把拆信的小刀。她用这把拆信刀把墙上的缝隙挖大，取下了一块块砖头，挖出一个可以出入的洞口。

进入洞口，来到小教堂。教堂的桌上放着一本厚厚的书，爱德琳把书放在旁边的架子上，打开书本的扣子翻开一看，原来是一本卡诺的家谱。此时原来压在书本下边的铁盒子锁轴忽然往旁边移动，扣住锁孔的铁片也就掉了下来。爱德琳捡起地上的铁片，但放不回去，她好奇地打开了铁盒，此时一束绿光从盒中射出，飞向二楼的房间，接着就听到唐的惨叫。

赶忙回到二楼，发现唐倒在洗手台旁边的地上。唐说有个光亮的物体朝他的头撞了过来，幸好没有受伤。此时洗手台已经修好，唐决定先到三楼休息一下，再下来吃晚饭。

10 月 17 日　星期一　早上 10 点

爱德琳正在用笔记本电脑写稿件，唐生气地走了进来，责问她为什么没有买清洁剂(Drain Cleaner)回来。爱德琳说不晓得有这种事，唐说他已说过多回，便怒气冲冲地走开。

爱德琳无端受到指责，满肚子不高兴，她关上电脑，翻翻抽屉，拿了一张五元钞票，然后回二楼找唐。爱德琳问唐在里面干什么，唐只说没有什么，便要她走开。爱德琳刚下了楼梯，就听见音乐声响起，她回到二楼收藏室，原来是留声机正在播放唱片。爱德琳很是奇怪，昨天还坏的留声机居然又有发出声音。她关掉留声机后离开。

走到大门前的圆形花园，旁边有个像马厩的石屋，但是无法打开门。爱德琳便穿过铁栏杆小门，走过铁桥来到对岸。前方小路尽头有个小小的石头建筑，好像是个地窖，不过让铁门挡住了去路。地窖旁边有条通往山崖的小路，由于两边山丘中间的间隔过大，爱德琳跳不过去，便沿着原路走回铁桥头。再往旁边步行到另外一座较为简陋的铁桥，在对岸桥头的不远处就是通往家中餐厅一旁的后门。

爱德琳来到尼玻温塞镇的杂货店买清洁剂。商店后头有免费骨头可以拿取，便拿了一根。爱德琳询问有没有清洁剂可买，老板哈维(Harve)转身拿了一瓶，并提醒用时要小心避免灼伤。爱德琳拿出5元钱给老板，从哈维手中接过找零的钱，放进旁边的捐款箱。哈维告诉爱德琳一些关于卡诺维治庄园的事，还说庄园现在还残留着卡诺这位魔幻师的心，即使已经过去一百多年，还是不断发生奇怪的事。但详细的情况哈维也不是很清楚。镇上有位玛尔寇(Malcolm)的老人，已经有一百多岁了，当年曾和卡诺一起住在庄园里，他应该知道一些事情吧。

爱德琳走进古董店，老板娘露(Lou)正在和客人打电话。爱德琳便到玻璃橱窗里看那个精致的十字架。老板娘说这个十字架是19世纪初的东西，只售2200元。露刚搬来不久，

听说爱德琳是写恐怖小说的作家，便要了份亲笔签名。露说住在镇外木桥边的玛尔寇是个很奇怪的人，几个月都难得见到他一回。镇上许多人称他为巫师，要想见到他是很难的，因为有玛尔寇的护士艾瑟儿阻挡，玛尔寇也不喜欢会客。

爱德琳来到木桥边，看到不远处果然有幢房屋，刚靠近大门就出现一只大狗狂吠。爱德琳打开木门旁的信箱，看了看里头的一封信，原来屋主是玛尔寇。爱德琳拿出在杂货店得到的骨头，将大狗引到一边，上前敲了敲大门，艾瑟尔(Ethel)出来开门。爱德琳向艾瑟尔表示她刚搬到卡诺维治庄园，听说玛尔寇年轻时曾和卡诺住在一起，想找他请教一些问题。但艾瑟尔不想让玛尔寇受太多的惊吓，便拒绝了爱德琳。

爱德琳回到家中。发现马厩的门被打开了，她走了进去，听到一些微小的声音，便大声问有人没有，当她走到马房时，小猫史班斯跳到她怀中，吓了她一跳。马厩左方火炉旁的地整齐摆放着水壶、平底锅和铲子。她正纳闷之时，唐从后面拍拍她的肩膀，她说她只是到处看看而已。唐看到那些餐具非常生气，他觉得这仓库还有人居住，生气地把地上的餐具踢得乱七八糟后就走开了。

爱德琳回到大厅，上二楼把清洁剂交给暗室中的唐，唐打开原来上锁的大门，拿起手中的清洁剂后，便让她离开，不要理他。唐的冷漠让爱德琳很难过。

10 月 20 日　星期四　中午 12 点 30 分

爱德琳与唐坐在外头草地上吃野餐。唐说工作还没有做完，对她的安慰也没有好气，唐觉得头很疼，想回房休息。爱德琳便收拾餐具，在收拾红地毯的时候，发现前方的大树后好像有人，但她还是决定先上楼看看唐的病情。唐将毛巾敷在额头上躺着，对她的关心很是不耐烦，这使爱德琳感到很委曲。

爱德琳来到大树前张望，一位大个子男子抓住她的手，这个男子名叫塞瑞斯(Cyrus)，他母亲哈莉特(Harriett)在马厩里遇到困难，请爱德琳前去帮忙。爱德琳便来到马厩，马房的天花板破了一个洞，哈莉特卡在中间动弹不得。爱德琳便爬上楼梯来到上层，拿起旁边的长柄叉，将墙壁上挂着绳子的滑轮架钩了过来，再用钩子一端勾住哈莉特的腰，再请塞瑞斯握住另一端，缓慢地拉下，终于救出哈莉特。爱德琳看看脚下的破洞，发现底部有根突出的铁钉，便用铁锤把铁钉拔了出来。

哈莉特对发生这样的事表示歉意。爱德琳说这是私人的地方，请他们离开。哈莉特说她和塞瑞斯可以帮上忙，而且她们现在也无处可去。爱德琳便答应留下他们。哈莉特高兴地握着爱德琳的右手，无意间看到她的生命线极长，但是中间有条奇怪的线穿了过去，她说这并没有什么特殊的意义。爱德琳把那付吉普赛牌送给哈莉特，哈莉特准备有空给爱德琳算命。

爱德琳上楼，想看看唐的情况，但没有见到他，敲二楼的暗房的门也没有反应。她的电脑又被打开了，屏幕上写着“你有危险”的字样。她不高兴地合上笔记本电脑，经过三楼楼梯口时，听到婴儿声，声音来自婴儿床。便进了婴儿室。看见婴儿床边摇椅自己动了起来，并传出摇篮曲，但很快就都恢复了正常，吓得爱德琳急忙跑出房间。

婴儿房旁边有扇打不开的门，从钥匙孔往外看可看到有把钥匙插在钥匙孔中，打开报纸从门缝底下塞过去，拿出铁钉从钥匙孔弄掉里头插着的钥匙，再将报纸连同钥匙拉出。用这

把钥匙打开这扇紧闭的大门。

楼梯旁边的一间粗糙的大门的木制房间，爱德琳也想法把它打开。这里有个小小的楼阁，柜子上头有本描写吸血鬼的红色封皮的书，打开一看有写着送给玛尔寇的字样。窗外不远有栋透明的温室，因为处于山谷的另一边，爱德琳以前没有看到。

到镇上采购物品，经过房屋中介公司不免又抱怨一顿，鲍伯不认为爱德琳说的是人人认为古怪万分的房屋，他说唐知道它有多好，还说唐让电话公司的人去装电话。

再来到古董店，露对卡诺维治庄园有浓厚的兴趣，尤其是那颗残留的卡诺的心。爱德琳说她不相信鬼魂，那里发生的意外事件只是人们不小心而已，露劝爱德琳还是小心为好。

来到玛尔寇家，向艾瑟尔拿出那本红色封皮的书说明来意，便见到玛尔寇。玛尔寇只问庄园最近都好吧。听到庄园都好后，玛尔寇便以疲倦为由请她离开。

从镇上回来，唐急急忙忙地跑了过来，问一天跑到哪里去了，爱德琳说在附近走走。爱德琳反过来问唐一整天都干什么，他转身就走。看来唐的脾气已经和以前大不相同。

10 月 21 日　星期五　上午 7 点

早起的爱德琳正在化妆室梳理头发，唐从后面靠了过来，帮她梳头发。爱德琳对这种亲密友好的动作所感化，两人便在墙角热吻起来，但唐的动作有些野兽化，她不禁推开唐，哭了起来。唐并不意外，微笑着走出去。爱德琳哭了一阵便走出寝室，看到画室那幅未完成的画又比先前多画了一些。上前摸了一下画布，颜料还没有干。不知是不是唐画的。

走上二楼，来到卡诺的房间，看见化妆台上有个闪亮的东西，上前一看是个心形项链。这时耳边听到卡诺与玛丽争吵的声音，当他们争吵完后，项链却消失了。

爱德琳走下楼去，见到哈莉特，吩咐她整理一些地方，并问她知道不知道温室的事，她说塞瑞斯应该知道吧。哈丽特跟爱德琳要了张报纸，准备擦东西用。

由餐厅的后门来到后花园，发现塞瑞斯在捉弄小猫史班斯，便让他不要碰那只猫。问到温室，塞瑞斯便带她去。按东、西北、西南、东南走，就会追上塞瑞斯。来到先前无法通过的山丘边，塞瑞斯一跳便跳了过去，但爱德琳不敢跳，他便跳了回来，把一旁的大枯树干推倒，成为一座独木桥。爱德琳走过树干来到河对岸，捡起前方地上的望远镜镜片，来到温室前，拿到望远镜，把刚捡到的镜片装了上去，往卡诺维治宅邸的屋顶一看，发现屋顶另外一边似乎还有一个房间存在。

爱德琳捡起温室地上放着一把小铲子，一看，却看到当年惨剧的幻影：卡诺正把小铲子插入她妻子的嘴中，不停地把泥土塞到她的嘴中，要她与花草相伴，这样把他妻子折磨至死。爱德琳害怕地扔掉手中的小铲子，跑出去大哭。一会儿再回到温室，又在一个花盆中看到卡诺妻子的头。吓得赶紧离开这里。

爱德琳沿原路回去，走到转角处听到汽车发动机的声音，回到屋里一看，是装电话的工人麦克(Mike)来了。走进厨房看到哈莉特正擦洗餐具，见爱德琳来便放下手中的活，要帮她算算命。哈特说，她会面临两难的选择，而爱德琳获得帮助后会产生勇气和力量，最终会有终结和了断，好像要面对一场大战。爱德琳觉得这些推测很有意思，但她不相信占卜。

正当爱德琳经过二楼的暗房，见到唐，他生气地要爱德琳把哈莉特赶走，然后砰的一声把关上了。爱德琳来到楼顶查看密室，她敲敲墙壁的木板，发现后面是空的，就取出铁锤将

其中一块长条木板撬了下来,然后用手和脚一一将木板都取了下来。木板墙后像是个储藏室。前方摆放着4个女人的画像,这应该是卡诺的4位妻子。镜子对面放着一个木架,木架旁边的地板上摆着一口大木箱。打开大铁锁,箱子里头有日记、项链和胸针。日记的日期是1889年9月14日,写日记的人说她快要被卡诺逼疯了,卡诺无时无刻地监视着她。人们认为她女儿是意外淹死的,但她不这么看。卡诺从去年巡回旅行回来后变了很多,一定是发生了什么事。现在她只想在温室里专心地种点花草。爱德琳想这本日记应该是在温室所看到的那位受害者的。爱德琳拿起一旁的项链,打开看到一张很可爱的婴儿的画像。胸针上刻有漂亮的跳舞的人。这时她听到楼下有争吵的声音,便下楼来,看到唐正指责麦克是来勾引爱德琳的,爱德琳便赶紧让麦克先离开。

10月21日　星期五　晚上8点30分

爱德琳正躺在床上休息,觉得鲜血从额头上流了下来,吓得她起身摸脸,却又什么都没有。看看手表已是8点半了。转身一看电脑又被打开了,屏幕上尽是些不吉利的字眼。唐不知到哪里去了,敲敲二楼的暗室也没有反应。爱德琳正寻找唐,塞瑞斯急急忙忙地从大门跑了进来,说她母亲要她赶快到马厩去便走了。

爱德琳来到马厩。里头吊了一块大红布,还有张铺了灰色花纹的圆桌。哈莉特正在召魂,爱德琳按哈莉特的指示,三人握住手,拉起个大圆圈。哈莉特念念有词,然后说他们正休假了,突然哈莉特表情一变,张大的嘴缓缓流出绿色的粘液,吓得塞瑞斯拔腿就跑。爱德琳看到那团粘液缓缓变成人脸,并开口与爱德琳说话。他说他就是卡诺,因为当初打开进入黑暗的大门,恶魔才会出现。如今恶魔重获自由,要爱德琳去找巨龙,让巨龙引导她,将恶魔送回它原来的世界里。说完绿色的粘液顿时消失。哈莉特也醒来了,但不知刚才发生的事,当她得知后,便为头次召魂成功而高兴地去告诉跑掉的塞瑞斯。

爱德琳走进大门听到人声嘈杂的声音,一会儿又无声无息。进入餐厅,看到尽头的大镜子似乎闪着光,走进一看,能看到镜中出现幻影:卡诺走进餐厅,维多利亚正喝酒浇愁,卡诺生气地把她从椅子上拉了起来,维多利亚将酒杯一洒,弄脏了卡诺的衣服。卡诺生气地抓住维多利亚的头发,拉她的头去撞桌子,结果原来放在桌上的酒瓶穿过维多利亚的左眼。这一切把爱德琳吓得够呛,急忙跑到厨房洗脸,想尽快平静下来。

爱德琳走到地下酒窖,听到女人的哭声,于是绕过前方的铁门到里边查看。里面空无一人,她不知道此时,在她的背后正从地板伸出一只手来,又很快缩了回去。爱德琳看到酒桶也闪着光,走进一看,看到维多利亚的尸体就藏在酒桶里头。爱德琳受不了这个惊吓,急忙跑回楼上。

回到出现过项链的那个房间,打开抽屉,发现铁盒里少了一支香烟。走到储藏室,墙上的镜子也发着光。仔细一看,镜子里又出现幻影。看到一个女子被绑在椅子上,嘴里塞着一个大漏斗,卡诺端着血红的内脏走了过来,将内脏放入漏洞,并用木棒捅,一会儿就把这女子折磨死了。

爱德琳想到楼顶储藏室也有面镜子,便上楼去看。这面镜子果然也发着光,然后可以看到卡诺将她妻子绑在H型的木架上,头部用木板固定住,卡诺用红布塞住她的嘴巴,抱怨她只会说话,便转动她头顶上的齿轮,将她的脖子给扭断了。爱德琳吓得赶紧冲出房外。

爱德琳来到画室里头，画室中央的圆桌原来并没有东西，现在摆放着顶着玻璃方柱的黑盒子。爱德琳弄开盒子，打开开关，原来这是一盏灯，卡诺所说的巨龙图象清楚地映在前方的墙壁上。爱德琳走上前摸摸墙上，摸到一个隐密的开关，按下后出现一道秘门。走进秘门是条秘密通道，转动手轮来到下一层，发现前面的墙壁有个开关，扳下开关后是玛丽的房间。她看了看便又回到秘道中，房间里有根烟蒂。转动手轮来到下一层，眼前有三条叉路。左边的叉路是条死路。右边的叉路中，墙壁上有个洞，打开一看外头是教堂，按下门的开关走了出来。看到桌子上的铁盒子，才想到那天并没有来得及看，此时打开，里头放了一本拉丁文的古书，看不太懂。对面的墙壁也有道暗门，按下开关后，发现是一条直通到底的秘道。走到最后，来到存放棺材的家族墓园。

爱德琳一眼就看到卡诺的棺木。其他的棺木分别存放着玛丽、蕾佳娜(Regina)、蕾诺拉与苏菲亚(Sofia)的遗体。月光由前方射入，照亮了整个墓园。爱德琳上楼梯一看，正是以前无法进入的地窖的里头。

顺原路回到岔路口，顺着没有走过的叉路往前走，开门一看是个小剧场。走上舞台，中央摆放着断头椅。舞台后墙上贴着卡诺打开神秘之门的广告。打开化妆台旁边的衣柜，发现衣柜上层的帽子旁边有张照片。取下照片，照片背后写着"卡诺与玛尔寇，1897年"等字样。正面是玛尔寇与卡诺的合影。这时见到卡诺的脸渐渐变成枯骨，然后又恢复原状。

秘密通道的门被关上了，爱德琳只有想办法从剧院的大门走出去，转了半天的门锁也不起作用，却是有根门栓将门给栓住了。爱德琳打开大门走进客厅，发现唐喝醉了，倒在火炉旁的沙发上。她拾起酒瓶，叫唐叫不醒，生气地将酒瓶放在椅子上，便一人回去睡觉了。

10月22日　星期六　早上9点20分

爱德琳起床后，便到楼下看唐。唐已清醒地坐在沙发上，她便向唐建议离开这栋房子，唐为此发起脾气，头也不回地走开了。爱德琳发现沙发上多一条红色丝带，这是小猫史班斯的，原来小猫被唐给弄死了。这时电铃声响起，唐出来一看是装电话的麦克，便又气冲冲地上楼。爱德琳含泪将红色的丝带丢进火炉里，真搞不明白唐为什么这么对待小猫。

爱德琳经过玛丽的房间，又看见化妆台的镜子发着光，然后看到卡诺那张被烧得满是血的脸。而玛丽正与贾斯顿拥抱热吻。贾斯顿让玛丽先到外头等一下，他整理完东西就过去。正当贾斯顿坐在柜子旁的椅子上，手里拿着那本拉丁文的书正要阅读时，卡诺忽然打开暗门现身，将贾斯顿拉到秘密通道里。爱德琳走出房门后，还听到玛丽正在楼下叫贾斯顿呢，她还不知道贾斯顿已经出事了。爱德琳往楼下看了看，却没有看到幻影。经过暗房里，听到里头声音嘈杂，敲敲门唐连门都不开了。爱德琳回到寝室，看到电脑被砸烂了，心里十分气闷。

再度进入秘密通道，发现通道里多了个酒瓶子，昨天发觉少了一瓶酒，不知是不是唐发现这条通道了。来到剧院，看到舞台左边多了个好像会动的东西，原先好像有块布盖着的。爱德琳走到舞台的左方，原来这是个古老的奇幻影片机器，她转动旁边的转轴，影片便一格格地动了起来，看到玛丽正在用铁钉固定住椅子，卡诺进来问她干什么，她回答检查装置而已，卡诺在主持人介绍完毕后出场，取下红色的披风坐在椅子上，玛丽用头罩罩住他的脸，再从贾斯顿手中接过火把，点着卡诺头上的披风。卡诺拼命想跑，因椅子被动过手脚，因此他未能逃脱。玛丽毫不留情地往卡诺脸上劈去。

爱德琳吓得出了秘道，来到马厩，见到哈莉特与塞瑞斯正在收拾东西，原来是唐威胁让他们离开。爱德琳劝他们留下来，但哈莉特觉得这栋房子有股邪恶力量，非要离开不可，并且也劝爱德琳离开。

爱德琳驱车来到尼玻温塞镇，将卡诺与玛尔寇合影的照片拿出给艾瑟尔，要求见见玛尔寇。艾瑟尔拿着照片进去一会儿便让爱德琳进去。玛尔寇坐在轮椅向爱德琳靠了过来，请她坐下。玛尔寇已预见到爱德琳一定看到什么幻影，因为邪恶又回来了。爱德琳想起唐，不知唐的改变是否是这个原因。玛尔寇讲述了当年的惨剧，原来卡诺自从找到一本魔法书后，性格开始变得邪恶，使他先后杀死几个妻子和女儿。卡诺被杀后，恶魔被锁在教堂内的木盒子里。爱德琳明白由于自己不小心把恶魔放了出来，现在正占据着唐的身体，便询问有没有什么补救的办法。玛尔寇说只要让它回到那本书里去就行了，但他吃不准能否救唐。玛尔寇说要找到恶魔之书、圣洁十字架和汉摩拉比之石，再加上圣贤之血，然后拿着那本书按书上所说的依序进行就可以了。

离开玛尔寇的家，来到古董店，露拉着她到展柜边，翻开一本发黄的剪贴本，说这些剪报是她4年前过世的母亲所整理的，爱德琳可在此自由翻阅。通过这些剪报，她把发生的事串联在一起。离开时拿出从顶楼储藏室里找到的胸针，换了露的十字架。

回到家中，麦克说电话已经装好，试了一下果真没有问题。爱德琳对唐的行为表示道歉。麦克说了没什么便拿着工具箱走出大门，没有想到在大门处遭到唐的袭击。他拼命砍着麦克的身体，一边大笑着。

10月22日　星期六　下午3点30分

爱德琳在房间里收拾衣物，准备离开这里，看到床前小桌上她与唐的合影，她想不能自己一走了之，要想法救唐才行。

经过婴儿室，发现原本挂在墙上的有婴儿照片的镜框被打破了，玻璃碎片掉得满地都是，顺手拾起一块。来到剧院，走到舞台上，发现地上有件白衬衫，里面有唐在圣诞节送给她的小雪人，唐肯定刚来过这里，她来到教堂中，铁盒已经不见了。来到二楼暗房中，里头的红色灯光让人感到不舒服，要拉开天花板上的灯，墙上贴着的都是她的照片，都被人用刀从脖子处裁成两截。这时唐悄悄地开灯出现，问爱德琳喜欢他的工作吗。爱德琳吓得转身要跑，立刻被唐抓住。爱德琳拿起一旁的清洁剂朝唐脸上喷去，唐大叫着松开了手，爱德琳便拿起桌上方的那本拉丁文的书要走，结果还是被唐抓住。

爱德琳被架到剧场的断头椅上，唐正准备把她绑在椅子上。她赶紧拿出小雪人给唐看，唐一时间恢复了理智，爱德琳赶忙扳下断头椅左边的开关，铡刀劈在唐的背部，直透到胸前。爱德琳一边哭一边解下手脚的铁环，跪在唐的尸体面前大哭。这时发生强烈震动，一团绿色雾气将唐的尸体拖到舞台的地板底下，恶魔现出了原形，爱德琳赶紧通过暗门来到秘道里。刚才的震动使通道被落石堵住，原先无法通过的左边的通道也因此露出一条埋在墙中的水管。爱德琳用双手攀过水管，拼命向前走，恶魔也很快跟了过来。通道的尽头是扇木门，但她怎么也打不开，眼看恶魔就要飞扑过来之时，木门终于打开了，冲过木门，回头把门迅速关上，并用横木卡住木门。爱德琳顺着石台阶来到一座圆型祭坛，中间是张方形的石桌，爱德琳取出书打开放在桌上，开始阅读里头的内容，一边按照书中指示进行。先用拼音的方式解

读内文,首先看到书本右页有个圆圈,要求将一块三角玉石放在上面,爱德琳看到前方一具尸体手中正握着这种三角玉石,便取了过来,压在书本上面。然后用玻璃碎片割破手指,滴下的鲜血与玉石有了反应,并很快消失了。最后她手中紧握十字架,按书中所说的念动咒语,十字架被吸入书中,这时恶魔已出现在爱德琳的身后,正要攻击她时却被吸入书本之中。

爱德琳终于战胜恶魔,但也失去了心爱的丈夫。爱德琳离开了卡诺维治庄园,庄园依然处于黑夜的深处,恶梦真的结束了吗?

三、游戏心得

游戏中并非一定要按照攻略进行,也有其他的方法解决问题,如:

(1)取钥匙孔中的钥匙时,也可以用铁钉捅下钥匙,然后用打开储酒室暗门的铁钳将钥匙勾出来。

(2)如果不是拿胸针换十字架,可以到墓园的棺木找到另一个十字架,但在祭坛处则用的是胸针割破手指。

(3)大厅正门右边放了一台古老的算命机,每天都会对爱德琳所做的事提一些提示。画面左下角有个椭圆标志,在玩到没有头绪时,点一下这个标志,也会得到一些提示。

真红的杀意

一、游戏简介

这是由精讯公司于1993年推出的小型侦探游戏。这个游戏的剧情围绕学校展开,有数个不同的结局。

二、完全攻略

芝浦是芝浦侦探事务所的所长,所里还有他的助手阳子。侦探是个非常危险的职业,但也充满了魅力,像这次寻找遗失的录音带,就蛮惊险的。怎么样,有没有兴趣过把瘾呢?

侦探所

电话不断,业务繁忙,但只有一名叫时雨的小姐打来的电话引起了芝浦的兴趣。她委托芝浦寻找一卷录音带,有武田菱标志。

先把筑山夫人的猫送还主人,收到佣金。

又为寻找录音带来到警察局,与警探中野聊天,但一无所获。

回到事务所,接到阳子电话,来到常鹤烤鸡店见她,听说了一个有关她的同学野分、宇沙美和风间的故事,并得知她拾到一盘录音带。为她付帐后,回到事务所。从她拾得的录音带中听到了一对男女欲杀风间的阴谋。主谋是风间的未婚夫,约定时间是星期六。听完录音带后,叫阳子约野分和风间明天见芝浦。

第二天早上,芝浦在桌上拿了空白的录音带,来到学校,进入教室。见到阳子出来,叫她把风间请出来。风间对芝浦的好意不以为然。再找野分谈,她的脸色竟变了,使用录音带后,再和她谈。不久宇沙美又出来了。野分推说不舒服走了。和宇沙美谈了一会,她也走了。

在学校门口等阳子时又见到野分，和她少谈片刻，她便走了。阳子出来后，便见风间走过来，说有人想害他，芝浦叫他只要留在家中便可。

芝浦和阳子回到事务所后，和阳子谈了一会，她很伤心，只好再和她说话。最后决定和时雨小姐联络。和她约好十分钟后在七号公园见。用骨头引开阳子，赶到公园里。

在公园里见到时雨小姐，觉得她很像一个人。和她对话不久，芝浦便突袭她，果然不出所料，她是野分。她说大岛会害风间，本想赶快加以阻止，但没有大岛的地址，只好回事务所去找阳子。

在阳子书包里从同学录中找到大岛的住址。赶到大岛的住所，进入他的房间，见他正在准备大睡，在言谈间发现他十分不正常，会是他么？忽然芝浦想通了（使用录音带），如果合谋杀人又怎会录音呢？

刚回事务所，便接到阳子的电话，说野分出了车祸，住进医院。

芝浦赶到医院，进到手术室，见到了野分和大哭的阳子。和她们说话时，便见野分手上的饰物有疑点，于是拿来看了一下，继续说话。一会儿，野分要动手术，芝浦被赶了出来，和阳子讨论的结果是宇沙美最为可疑，于是便到她家去。

到了宇沙美的住所，宇沙美一见芝浦便关了门。连续按门铃也不开，只得破门而入。和宇沙美说到没得说时拿出饰物来，当她说：您想问什么时，及时使用空白的录音带（爆机关键），接着再和她说话，说完便去风间的住所。

到风间处，和他说话时中野告诉了一个消息：宇沙美自杀了。风间问芝浦有没有证据控告他时，拿出证据录音带，他只好承认。之后，他说了一些令人气愤的话，芝浦按捺不住，狠狠地打了他一拳。

早晨，醒来不见阳子，急忙打电话去道歉，但没人接电话。这时阳子出现在芝浦眼前，告诉芝浦野分平安无事。芝浦这才舒了一口气，又可以睡懒觉了。

三、游戏心得

1．观看爆机画面

修改 KPLAY.EXE，将 SECT 0055，DISP 0240－0241 处的 52 54 改为 46 46，可观看爆机画面。

2．另一个爆机画面

如果在大岛的房间，不理会他说的那句话，会有另一个不完整的爆机画面。

第二章

电脑游戏秘技大全

9:The Last Resort
冒险9号

在游戏中键入以下字符可以跳到相应的场景：

LOBBY：大厅(The Lobby)；

DRUM：鼓室(The Drum Room)；

HALL：T型大厅(T－shaped Hall)；

TAPESTRY：壁画室(Tapestry Room)；

GARAGE：车房(The Garage)；

CHASM：裂缝(Chasm)；

DALI：达利画房(The Dali Room)；

ATTIC：阁楼(The Attic)；

CELLAR：地下室(The Bassment)；

VRROOM：缪斯机房(Muse Machine VR Room)；

JUNGLE：丛林(The Jungle)。

Battledrome

在游戏的主画面键入你的姓名时以*作为姓名的第一个字母，就可得到很多钱。

Betray in Antara
叛变安塔拉

按住Shift＋Ctrl＋Z，输入以下字符串可得到相应秘技：

Gotta have magic：阿伦得到所有的魔法；

Why am I so dull：所有队员特性加满；

Some call me Tim：敌人全灭；

Ask a Glass of Water：传送队伍到每章的开始；

Man Does My Leg Hurt：自动疗伤。

Birthright
天赋神权

在游戏中按下F3键后键入"SYNCASH"可增加金钱。

超级杰克龙

过关秘码

Cemetery:
SVZFHGP
BXRFYHGP
ZVTCYHGP
Jungle:
KXVKRHKP
CVHCSHKP
SVKLPHKP
CVBLPHKP
Toonville:
RVTCSHGP
XVVBRHKP
Kung Fu Land:
YTCHPHKP
ZTDHPHKP
DXVGRHKP
Rezopolis:
GYVYRHKP
Planet X:
PZYPRXYL

Dark Force 2:Jedi Knight
死星战将Ⅱ之杰迪骑士

在游戏中按 T 键进入控制台模式，输入以下字符可得到相应的秘技（完整版没有"on"）：

5858lvr on：显示地图全景；
bactame on：生命值加满；
deeznuts on：原力提升一级；
eriamjh on：飞行模式；
hiteflag 1(0 为关闭)：关闭敌人智能；
imayoda：获得光明大能；
jediwannabe 1(0 为关闭)：不死模式；
kill：自杀；
pinotnoir #：跳关（这里#的取值范围为1至21）；
raccoonking：具有 Light Force 和 Dark Force 双重力量；
red5 on：得到所有武器；
sithlord on：获得黑暗大能；
slowmo 1(0 为关闭)：慢动作；
thereisnotry on：进入下一关；
wamprat on：得到所有物品；
warp：使关卡设定发生变化；
whiteflag 1(0 为关闭)：关闭人工智能；
yodajammies on：原力加满。

Darklight Conflict
暗　日

不死秘技

在游戏中按住 Tab + PgUp + P 键，可不死。

无敌秘技

游戏中同时按下 Tab 和 PgUp 键，然后按下 P 键，屏幕底部会出现提示"Cheat enabled"，便进入无敌状态。

选关秘技

修改文件 dl.cfg，将偏移地址 00000358 改为十六进制的"32"，存盘退出后可选任意任务。

Deadlock
魔星大战略

游戏中按下 Ctrl + F1 键，然后输入以下字符可得到相应秘技：

MAKE IT SO：每个领地的钱加 5000，各资源加 100。

FRODO：完成所有研究中的项目。

GHOTI：所有领地人口达上限。

TOUCHE：浏览游戏中的过场画面。

Extreme Assault
极端反击

又译《飞鹰特战队》。在主选单中输入"LEVELX "，这里 X 后有个空格，然后按住 Alt 键输入"oh dear"，画面左下方出现"cheat"字样。此后输入以下组合键可得到相应秘技：

Alt + 1：加满武器和弹药；

Alt + 2：武器升级；

Alt + 3：能量增加；

Alt + 4：无敌模式；

Alt + 6：任务结束；

Alt + 7：使敌人静止不动；

Alt + 8：切换成直升机；

Alt + 9：切换成坦克。

F－22 Lightning 2
F－22 型闪电战斗机 Ⅱ

飞行过程中按下列组合键可得到相应秘技，注意这里 Insert 和 Home 键是方向键上方那一组键：

Ctrl + Alt + Shift + Insert：可补满弹药和燃料；

Ctrl + Alt + Shift + Home：无敌。

Fallout
辐　射

进入战斗(Combat)模式，拿出枪里的弹药放入手中(手中不要有枪)，接近一个敌人，把它作为目标射击，那人会说"Did your mama thought you that move?!"这类的话。此时可拥有无限的回合数，无论是移动还是向敌人射击，都不会计算回合数。

飞龙骑士

在 normal game 选单下键入以下键可得相应秘技：

↑A→A↓A←A↑SD：不骑飞龙(成功时可到音效)；

ZCZC↑↓↑↓←→：巫师模式。

顺时针方向转方向键一圈：旋转模式(Rolling mode)，游戏时按两次方向键会翻滚。

ZZCC↑↓←→：无敌(Invincible Mode)；

↑A→SFD←S↑A：世嘉变 Q 版；

↑↑↓↓←→←→ASD：选关；

↑↑↓↑←←→←↓↓↑↓→→←→：结局画面；

ZCZC↑↓↑↓←→和↑A→S↓D←S↑A，在第一关处按数次 S 键直到开始游戏：机关枪。

Freecell
空当接龙

这是个 Windows 的牌戏。在游戏中按 Ctrl + Shift + F10 键，可出现一个菜单，选择终止(abort)，然后移动任意一张牌就可以获得胜利。如果选重试的话，游戏将重新开始，但不计入失败记录。

灌篮金刚

对付 Boss 关的方法

在 Boss 关中，键入"BOSS"，Boss 的生命值立刻降为一格。

选关密码

1－2:45469864
1－3:59823874
1－4:48708754
1－5:36533656
1－6:35408564
2－1:57603484
2－2:55408384
2－3:37603264
2－4:56508184
2－5:68703094
2－6:48608974
3－1:37503864
3－2:57508784
3－3:66483684
3－4:85388594
3－5:68603494
3－6:28608354
4－1:48603274
4－2:49708174
4－3:28604054
4－4:66308994
4－5:35213856
4－6:38508754

Hexen 2
毁灭巫师Ⅱ

在游戏中的输入命令模式下(在游戏中按"～")输入以下字符可得到相应的秘技：

changelevel X：选关，其中 X 为关卡名字；

chase－active 1：追逐视角；

give 2：获得 2 号武器；

give 3：获得 3 号武器；

give 4：获得 4 号武器；

give h X：增加生命力，这里 X 为具体生命点数，最大为 999；

god：开启或关闭无敌模式；

impulse 9：得到所有的武器和超能力；

impulse 10：切换当前武器；

impulse 13：捡起目标物体；

impulse 14：增加一名信徒(Sheep)；

impulse 23：得到火把(Torch)；

impulse 25：得到力量之书(Tome of Power)；

impulse 39：飞行模式切换；

impulse 40：得到所有的技巧；

impulse 43：提升主角的等级；

impulse 44：使用当前选项；

impulse 99：重新开始；

impulse 100：使用火把(Torch)；

impulse 101：使用石英烧瓶(Quartz Flask)；

impulse 102：使用神秘之瓮(Mysyic Um)；

impulse 103：使用喷火设备(Krater)；

impulse 104：使用混乱装置(Chaos Device)；

impulse 105：使用塔之卷轴(Tome of Tower)；

impulse 106：使用召唤石(Summon)；

impulse 107：使用隐形术(Invisibility)；

impulse 108：使用电刻(Glyph)；

impulse 109：使用防护靴(Boots)；

impulse 110：使用排斥装置(Repulsion)；

impulse 111:使用隐秘装置(No Peep);

impulse 112:使用飞行之戒(Ring of Flight);

impulse 113:使用强力装备(Force Cube);

impulse 114:使用圣像防护装置(icon Defn);

mlook:鼠标选项;

name X:改变自己的名字,这里X为新名字;

noclip:开启或关闭穿墙模式;

notarget:敌人无法发现你;

restart:重新开始当前关卡;

Independence Day 独立日

秘技一

DH1:

AAAAAAAAAARRRR:模式改变;

DEAD:尸体;

DEER:改变音效;

DOODAD:动画改变;

OOEER:发声;

REAR:逆转控制;

REDO:50个手榴弹;

REED:本体改变;

RUDE:不会受伤;

RUDDER:武器改变,弹药无限。

DH2:

DEAD:最小模式;

DARE:不死;

RELOAD:所有弹药;

ODDEXE:本体改变。

DH3:

DODOR:允许摄影;

LARD:变大;

LOROEAXAR:跳关;

LOUDER:无限生命;

LULLEDA:流畅度设置;

ODDAXER:模式改变;

OOEEDDXXR:增强99级;

RUDE:数据开关。

秘技二

在游戏主选单下以下列名字为玩者姓名,可获得相应的功能:

FOR ROX:可以选关;

GO POSTAL:获得额外生命、武器及快速弹药装填;

GODZILLA:可以自相残杀;

LIVE FREE:无敌;

MR HAPPY:可以选择飞机;

TOURIST:可以选关。

选择KYRA NR,BRENDAN QR,DOOFUS,GREG FM,SCOTTYWAR,ROSA DUONG,KIWI,RADRMY,DAB DAB,TRIS等可同时获得上述所有功能。

秘技三

在输入名字后返回主选单,按下Ctrl+右Shift+8,会出现作弊模式选单。

Imperium Galactica

按住Shift键,输入“KAROLY”,再输入以下键可得到相应秘技:

C:所有发明;

V:增加十万点Credits。

Jagged Alliance
铁血联盟

金钱的修改

修改 GAME? .SAV，这里? 为存档号，金钱的地址为 SECT 0040 的 DISP 0240 到 DISP 0244。

秘技

在游戏的战斗模式中，可用 Ctrl + F 键阻止敌人行动。

Jurassic War
侏罗纪战争

在游戏中按下 Enter 键可有信息提示出现，可以输入"FOOD"获得 50000 单位食物。

Mageslayer
魔导杀手

在游戏中按下"～"激活控制面板(Cooonsole)，然后输入以下密码，再按 Enter 键确认，以后输入以下字符可得到相应的秘技：

a－moveme X，Y，Z：移动到 X，Y，Z 所给的坐标；

bigfinale：从最后一关开始；

bind p positions：按下"P"键能够显示位置坐标；

dir maps：显示相关地图；

fly：开启或关闭飞行模式，在飞行模式下，按下跳跃键就能飞翔。

impluse 10：巨大的魔法攻击；

impluse 11：无敌模式；

impluse 42：即刻死亡(1 of 5)；

impluse 43：即刻死亡(2 of 5)；

map 地图名：选择关卡；

noclip：穿墙模式；

ode to jack：杀死当前关卡中的所有敌人；

pc－spawnthing 物品名：在游戏世界中创造出一件新的物品或动物。游戏中可创造的动物有老鼠、蝙蝠、wererat(2 和 3)、scorpion、蜘蛛等等，允许创造的特殊形态的物品有 i－shield temporary shield、i－timestoptemporary freeze creature、i－speed temporary speed run、i－inviso temporary KILL ALL powerup、i－health health icon、i－mana mana icon、key spawn a key。

Meat Puppet
食肉傀儡

游戏中输入以下字符可得到相应的秘技：

～boom：小型爆炸；

～dansmartbomb：消灭屏幕上所有敌人；

～ingesta：子弹加满；

～ingesth：生命加满；

～ingestw：子弹加满；

～ingetste：能量加满。

MechWarrior 2
机甲争霸战 Ⅱ

在游戏中同时按下 Ctrl + Alt + Shift 键，输入以下字符可得到相应秘技：

BLORD：开启或关闭无敌模式；

CIA:弹药无限;

COLDMISER:关闭追热功能;

DORCS:观看 Dorcs 型机器人;

ENOLAGAY:使用核子弹;

FLYGIRL:增加 Jumpjet;

GANKEM:瞬间摧毁敌人;

HANGAROUND:更改任务终止时间;

ICANTHACKIT:完成任务;

IDKFA:任务失败;

LAIRDO:警告功能;

MEEPMEEP:时间压缩功能开启;

MICHELIN:显示残骸中的得分球;

MIGHTYMOUSE:补充 Jumpjet;

TINKERBELL:自由移动的外部摄影视野,按 C 键可关闭;

TLOFRONT:将视角转为前视角;

UNMEEPMEEP:时间压缩功能关闭;

XRAY:X 线视野模式,可直接看透墙壁、山脉,按 W 键关闭 X 线视野模式;

ZMAK:时间延长功能开启。

MechWarrior 2 机甲争霸战Ⅱ之雇佣兵启示录

在游戏中输入以下字符可得到相应秘技:

ANTIJOLT:慢动作模式;

BEHOLDMYGLORY:自由查看;BUBBLEBOY:碰撞球;

CRAZYSEXYCOOL:无限制跳跃器燃具;

INMYBEAUTIFULBALLOON:喷射跳跃器;

ISEEFIREANDISEERAIN:补给武器;

ITSDABOOOMB:炸弹;

LIKETHECOMSTARBABY:即刻胜利;

ONTIMEEVERYTIME:快速模式;

OOOHHHLLLAAALLLAAA:追热导弹;

REDJACKRULES:自动射击;

SUPERFUNKICALIFRAGISEXY:无敌模式;

WEDIDITAGAIN:Dorce 机器人。

MechWarrior 2 机甲争霸战Ⅱ之鬼熊氏遗产

在游戏中同时按下 Ctrl + Alt + Shift 键,输入以下字符可得到相应秘技:

BURR:关闭追热功能;

CLARK:X 线视野模式,可直接看透墙壁、山脉,按 W 键关闭 X 线视野模式;

DORCS:观看 Dorcs 型机器人;

DRONE:自由移动的外部摄影视野,按 C 键可关闭;

ENOLAGAY:使用核子弹;

FLYGIRL:增加 Jumpjet;

HANGAROUND:更改任务终止时间;

IDKFA:任务失败;

KENT:无敌模式开关;

LAIRDO:警告功能;

MERLOCK:时间延长功能开启;

MICHELIN:显示残骸中的得分球;

MIGHTYMOUSE:补充 Jumpjet;

PALEX:瞬间摧毁敌人;

PUTZ:完成任务;

SPEEDYGON:时间压缩功能开启;

THUNDROS:弹药无限;

TIK:碰撞球;

TLOFRONT:将视角转为前视角;

UNMEEPMEEP:时间压缩功能关闭。

MechWarrior 2：Mercenaries 3Dfx Version 机甲争霸战Ⅱ之雇佣兵团 3Dfx 版

在游戏中同时按住 Ctrl + Alt + Shift 键，输入下列字符可得到相应的秘技：

CR：喷射装置无限；

IN：增加喷射装置；

IS：无限弹药；

IT：使用核弹；

LI：完成任务；

OO：热跟踪；

RE：目标全灭；

SU：无敌。

NHL 97 冰球 97

在游戏中按下 Shift 的同时按"WAGD"可开启作弊模式，然后按以下键可得到相应秘技：

F：造成队员打斗；

G：全场比赛结束；

H：主队得分；

I：造成队员受伤；

O：打加时赛；

P：一节结束；

T：使队员变小(当每次击中他且比赛停止时才可显示)；

V：客队得分；

Shift + T：使队员变大；

1：两分钟处罚；

2：四分钟处罚；

4：五分钟处罚；

5：罚球。

NHL 98 冰球 98

秘技一

在游戏中可输入以下字符得到相应的秘技：

AWAYGOAL：使客场队员进球；

CHECK：当双方队员身体碰撞前自动停住；

FLASH：看台上出现频频闪烁的照相机闪光灯；

GRAB：当双方队员身体碰撞前自动停住，但队员手仍持有棍子；

HOMEGOAL：使主场队员进球；

INJURY：制造一个伤害行为；

MANTIS：使我方队员手臂、脖子、腿增长；

NHLKIDS：使我方队员变成小孩；

PENALTY：制造一个惩罚；

SPOTS：打开游戏前的照明灯；

VICTORY：在冰场上燃放烟火；

ZAMBO：使印第安人进入游戏；

秘技二

在 Credits 画面上可键入以下字符得到相应的秘技：

EAEAO：给你一支 EA 球队；

STANLEY：回放当季所有比赛录像。

NHL Open Ice on 2 Chllenge 冰球公开挑战赛

以"Gordie Howe"进行游戏，为主角取名为"G H"(中间有空格)。在 3 月 31 日这天，

听到广播员说:"Mr. Hockey"时,秘技就启动了。

第十一关:ABBDADDA
第十二关:DCADCAAC

Perfect Weapon 完美武器

秘技

在游戏中键入以下字符串,再按 Enter 键,可得到相应的秘技:

GMBALL:获得 500 个球(杀死敌人可得相应数量的球);

GMBIGH:变成大头人;

GMBORG:变为金属合成人;

GMGODM:进入无敌模式;

GMKILL:削弱敌人实力;

GMMOVE:移动更敏捷;

GMNORM:攻击力恢复正常;

GMPERF:攻击力增强;

GMPETE:获得所有增强能力。

过关密码

第一关　冰山:DBDBBABA

第一关关底:CCDBCCDA

第二关　花园:ADDCAADC

第二关关底:AADBDDAC

第三关　丛林:ACBABBCC

第三关关底:CADDCBCC

第四关　沙漠:ADDDCACC

第四关关底:ADAABADB

第五关　最终基地:DDBDBBCA

第五关关底:BADDBBBC 或 DCADCAAC

第六关:CCDBCCDA

第七关:AADBDDAC

第八关:CADDCBCC

第九关:ADAABADB

第十关:BADDBBBC

Project Paradise 计划乐园

秘技

EVIL:回复所有的单位;

MAGIC:获得所有符咒;

METAL:获得所有武器;

MIGHT:能量上升。

过关密码

HELLGATE

DREAM EVIL

DEMON

BLACK SUN

BOGART

FIRESPELL

PANDEMONIUM

CYBERSPACE

Redneck Rampage 铁血农夫

先输入 red(或 rd)然后输入下面的字符串,可得到相应的秘技:

all:获得所有武器、物品、钥匙、生命;

beta:显示信息"Eat me!"

clip:穿墙模式开关;

cluk:"RIT AIMING"模式开关;

debug:测试模式;

elvis:无敌,显示信息"Elvis Lives!";

guns:获得所有武器;

hounddog:解除无敌,显示信息"Elvis is dead!";

inventory:获得所有装备;

items:获得所有物品;

keys:获得所有钥匙;

maxx:显示信息"Maxx rules";

monsters:游戏中怪物出现的开关;

moonshine:打开"XXX Moonshine"方式;

rafael:显示信息"For your grandpa!";

rate:显示画面刷新帧数;

rdmeadowXYY:选关,其中 X 为 1 或 2,YY 为 01 到 07;

showmap:地图显示开关;

skill?:以指定难度重新进入本关,这里?的取值范围为 1~4;

unlock:解除所有机关;

view:追随视角;

yeral:另一种调试模式。

杀戮时刻

在游戏中键入以下字符可得到相应的秘技:

BODYBAGS:得到全部 Vessels;

IAMAPOOPHEAD:无敌及穿墙模式;

IDKFA:自杀。

OPENSEZME:得到全部钥匙;

SCOOBYSNACK:得到 200% 的能量;

WHOOPDANG:得到全部武器。

生死关头

在游戏中输入以下字符可得到相应的特技:

BOOMSTIX:得到所有武器;

GPS:显示坐标;

GRIPPER:防滑;

DONNYTRUMP:得到 300 金币;

JIMMY:得到所有钥匙;

LEGO:得到一套终极武器;

OMNIPOTENT:无敌;

PUMPUP:得到所有能量;

RIFT??:移动至任何一层(这里?? 为关号,取值范围 1 至 32);

SPN:改变音乐;

STONECOLD:杀死该层所有敌人;

时空特遣队

跨时空

输入以下字符串可跨越时空与其他敌人交战。

PUXNVHMV:日本中世纪;

AHTDLLAM:现代战争;

MJLPENAA:未来世界。

秘技

输入以下字符串,可得到相应的秘技:

DIXBOB:进入一纪元时期;

DOLTER:得到 4 颗电池;

HUIBON:取得所有武器;

NUVBOT:多加 3 格生命点;

TIXOBO:进入下一场景;

VONLUX:能源全满。

Star Trek:Brog

brog:回到上一场景;

hugh:自动选择最好的东西;

obey:跳到下一场景;

??? HOST???:增加一个秘密选单。

Super Bubsy
超级大笨猫

秘技

在游戏中输入以下字符串可得到相应的秘技：

GH44：无敌；

DDB4：时间无限；

SLS, BBPAN, SHARK：猫做出奇怪的动作。

跳关

第一关：DD6D

第二关：DF6D, CKBGMM

第三关：D46D, SCTWMN

第四关：D76D, MKBRLN

第五关：D06D, LBLNRD

第六关：D96D, JMDKRK

第七关：D16D, STGRTN

附加关一：D66D, SBBSHC

第八关：DC6D, DBKRRB

附加关二：DA6D, MSFCTS

第九关：D26D, KMGRBS

附加关三：D36D, SLJMBG

第十关：DE6D

第十一关：FD6D

第十二关：FF6D

第十三关：F46D, TGRTVN

第十四关：F56D, CCLDSL

第十五关：F66D

第十六关：G00D, STCJDH

结束：F00D

Take No Prisoners
格杀勿论

在游戏中按下 Shift + ～打开作弊模式，然后输入以下字符串可得到相应的秘技：

BIGCHEATER：无敌；

FLY：飞行；

NOCLIP：穿墙。

再按下 Shift + ～可关闭作弊模式。

Test Drive：Off－Road
名车大赛之狂野飚车

也译《疯狂大脚车》。

在要求输入姓名时，输入以下之一进入游戏，可得到 4 种附加赛车、选用所有赛道和一段赛车录像：

Cheat1

Cheat2

Cheat3

Cheat4

Cheat5

ciggies(开启无过场模式)

The Legend of Heroes 2
英雄传说Ⅱ之屠龙战纪

在古洛斯城熔炉东侧的一个房间里有个宝箱，内装有"精力旺旺"，出房间后再进入，宝箱还可打开，共可拿 3 个，一次可卖 45000 个金币。

TigerShark
虎鲨战舰

按下 N + Spacbar 可进入作弊模式，然后输入以下字符串可得到相应的秘技：

AMMO：得到超级武器；

BLAST：弹药无限；

EMPTY：隐形；

HAPPY：无敌。

Total Annihilation
横扫千军

秘技

游戏中按 Enter 键出现信息输入框，按住 + 键输入以下键可得到相应的秘技：

ATM：获得 1000 金属和能源；

CDPLAY：演播 CD 音乐；

CDSTART：演播 CD 音乐(较慢)；

CDSTOP：停止播放 CD 音乐；

CLOCK：显示游戏时钟；

CONTOUR #：显示 3D 轮廓形态(Mesh)，这里 # 取值范围为 1 至 5；

CONTROL #：控制不同的智商水平(Skirmish 模式)，这里 # 为数字，取值范围为 0 至 3；

DITHER：地图遮拦透明；

DOUBLESHOT：所有武器威力加倍；

HALFSHOT：所有武器威力减半；

ILOSE：失败；

IWIN：获胜；

KILL：杀死所有作战单位(包括自己)；

LIGHT 1000：建筑物变黑；

LOS：显示全部地图(较快)；

NOENERGY：能源为 0；

NOMETAL：金属为 0；

NOSHAKE：停止爆炸时屏幕的抖动；

NOWISEE：显示全部地图；

RADAR：100% 的雷达侦测范围；

SHADOW：切换物体的阴影；

SING：让单位接受命令时唱歌；

SOUND3D：切换 3D 音效；

SWITCHALT：可用 Alt + # 切换作战单位；

VIEW #：可看 # 号玩者的金属和能源数量。

以上秘技除 RADAR 外，只适用于多人模式(Multiplayer)和 Skirmish 模式。

选关

点单人模式(Single Player)图标，当单人游戏页面出现后键入"DRDEATH"，屏幕右边 Cavedog Entertainment 标志会出现在 Load Game 和 Previous Menu 的图标中间，点这个标志可进入任意选关(Play Any Game)的画面。

附录

网络游戏的地址

网络游戏也称 MUD 游戏，是英文 Miltiple User Dimemsion/Dungeon/Dialogue 的缩写，是一种多人参与的、全文字的、没有图形、没有声音的游戏。这种游戏很受人欢迎，每天都有几百人在这个虚无飘渺的空间里来来去去。下面是一些 MUD 游戏的 IP 地址和 PORT 值：

名　称	IP 地址	PORT 值
风云再起(风云 2)		
南京	202.92.0.3	
广州	302.96.158.226	
北京	159.236.43.21	
泉州	302.101.107.130	
东方故事	140.113.166.36	8000
	140.114.18.47	8000
东方故事北美分站	165.227.52.1	4000
疯狂假日版	140.114.18.47	8000
天朝帝国	140,113.122.233	4000
新东方故事 2 清华版	166.111.1.11	669d
新东方故事 2 北邮版	202.112.10.40	4009
龙之国度	140.112.2.33	3000
梦想的卡莎米亚	140.112.3.33	8888
时空异变	140.113.17.168	4444
时事之门	140.113.17.168	4444
风之传说	140.113.17.168	4040
风之王国	140.113.17.168	1234

名　　称	IP 地址	PORT 值
失落的国度	140.113.33.141	4000
四度空间	140.113.5.151	7777
四度空间新系统	140.113.250.1	7777
太阳的传说	140.114.221.11	1024
失落的国度聊天室	140.115.10.30	4000
福尔摩斯	140.115.50.82	4000
消失的亚特兰地斯	140.116.32.56	1234
古中国传说	140.117.73.5	6060
毁灭之星	140.120.11.10	9999
五星物语	140.120.31.202	5000
卡莎米亚	140.121.66.19	8888
亚雷恩传奇	140.121.135.38	4000
猜想空间	140.122.77.126	4000
中山医学	140.128.136.11	4000
中原魔域	140.135.21.97	5555
Tsunami	140.210.10.109	2777
诸神世纪	192.192.10.100	4000
侠客行	207.76.64.2	5555
	207.76.64.4	5555
西游记(XYJ)	207.76.64.4	6666
西游记珠海站(ZH)	202.96.132.48	6666
西游记厦门站(XM)	202.101.106.246	6666
西游记杭州站(HZ)	210.32.147.8	4444
西游记大连站(DL)	202.118.66.5	6666
西游记北京站(BJ)	168.160.225.119	6666
笑傲江湖(XAJH)	202.96.134.136	7000
天龙八部(旧)	202.96.51.6	4000
天龙八部(新)	202.96.51.6	8888

本书面向广大电脑游戏爱好者

- ⊙讲解游戏的攻略
- ⊙介绍游戏心得
- ⊙告知游戏的秘技

万水电脑游戏软件宝典系列

- ★电脑游戏菊花宝典
- ★电脑游戏莲花宝典
- ★电脑游戏葵花宝典
- ★电脑游戏梅花宝典
- ★电脑游戏兰花宝典
- ★电脑游戏梨花宝典
- ★电脑游戏桃花宝典

丛书策划：[illegible]

著　　者：[illegible]

责任编辑：[illegible]

封面设计：[illegible]

邮购办法

[illegible]

开户行：[illegible]

帐　号：493-225068-48

税　号：110102101448023

万水书库

- ◆ Macintosh 大全 ，198.00元
- ◆ Macintosh [illegible] ，48.00元
- ◆ QuarkXPress [illegible] ，98.00元
- ◆ Photoshop 3.0 [illegible] ，96.00元
- ◆ Director 4 [illegible] ，80.00元
- ◆ 中文 Word 6.0 for Windows 使用指南 ，29.50元
- ◆ 中文 Windows 95 使用指南 ，19.50元
- ◆ 中文 Office 95 使用指南 ，29.50元
- ◆ 中文Word 7.0 实用详解 ，29.50元
- ◆ 中文 Excel 7.0 for Windows 95 使用指南 ，29.50元
- ◆ 中文 PageMaker 5.0C 实用详解 ，38.00元
- ◆ 中文 PageMaker 6.0C 实用详解 ，48.00元
- ◆ Microsoft Windows 95 中文版用户指南 ，19.80元
- ◆ Microsoft Excel for Windows 95 中文版用户指南 ，19.80元
- ◆ AutoCAD R13 for Windows 用户指南 ，19.80元
- ◆ 3D Studio 4.0 用户指南 ，19.80元
- ◆ [illegible]Notes ，19.50元
- ◆ JAVA [illegible] ，24.00元
- ◆ JAVA 开发指南 ，68.00元
- ◆ Netscape JavaScript 指南 ，36.00元
- ◆ FreeHand 实用指南 ，80.00元
- ◆ 可编程序控制器 PLC 基础应用教程 ，27.00元
- ◆ 计算机基础教程 ，16.00元
- ◆ Windows NT 服务器3.51中文版组网技术 ，15.00元
- ◆ MS-DOS 6.22 使用指南 ，24.00元
- ◆ Visual FoxPro 3.0 中文版实用指南 ，29.50元
- ◆ [illegible]Internet ，19.50元
- ◆ Microsoft Office for Windows 95 中文版用户指南 ，19.80元



北京万水电子信息有限公司
Beijing Multi-Channel Electronic Information Co.
地址：[illegible]20号
邮编：100044
电话：(010)68488278　68488268
传真：(010)68488238
E-mail: mchannel@public3.bta.net.cn



ISBN 7-80124-595-4

9 787801 245953 >

ISBN 7-80124-595-4/TP · 98

定价：18.00元